
GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION
PLANET STATION
100% PLAYSTATION
Nº17 495 PTAS. 2,98 EUROS
¡¡REGALOS!!
10 GRAN TURISMO 2 Y 5 XPLORER
ESPECIAL
FÚTBOL
ISS PRO EVOLUTION
(ANÁLISIS+GUÍA)
COMPARATIVA
GUÍA FIFA 2000
KONAMI
ISS
ISS pro evolution
TOMB RAIDER IV
GUÍA EXHAUSTIVA DE JUEGO
PARASITE EVE II
DESDE ORIENTE CON TERROR
SYPHON FILTER 2
PRIMERAS IMPRESIONES
¡¡PÓSTERS!!
MEDIEVIL II+RRV
GRANDIA
UN RPG CLÁSICO, EN ESPAÑA
10
00017
8 421174 023497
editorial aurum
PREVIEWS STREET FIGHTER EX PLUS 2 > MEDIEVIL II > CHRONO CROSS > COLONY WARS III... Y 5 MÁS
ANÁLISIS MUSIC 2000 > KNOCKOUT KINGS 2000 > XENA LA PRINCESA GUERRERA... Y 13 MÁS GUÍAS
MEDAL OF HONOR > EL MAÑANA NUNCA MUERE > RONIN BLADE (2ª PARTE)



N17 MARZO 2000

Revista mensual de
PlayStation publicada por
EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19 08830
Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua
castellana de PowerStation, propiedad
de Paragon Publishing Ltd.

Editora: Katharina Stock
Administración: Montse Prieto
Producción: Hans L. Kötz
Dirección de arte: Ibon Zugasti

Director: Victor Carrera
Jefe de Redacción: Óliver Méndez
Redactor: Francisco J. Silva
Diseño Gráfico: Álex Ortega
Isabel Núñez
Colaborador: Manel Calpe
Traductores: Carles Sierra,
Roberto Alberdi
Fotografía: Juan Espantaleón

Publicidad: José Bonet
Barcelona:
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid:
Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN:
Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la
Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99
Depósito legal:
D.L.B 30072-98

¡ESCRÍBENOS!

**¿TIENES MENOS HABILIDAD
QUE UN BERBERECHO
HACIENDO SALTO CON PÉRTIGA?
¡PUES QUE NO TE DÉ CORTE
Y PÍDENOS TRUCOS!
TOTAL EL NO YA LO TIENES...**

planet@intercom.es

O MÁNDANOS UNA CARTA A:

**EDITORIAL AURUM
C/ JOVENTUD, 19 08830
SANT BOI DE LLOBREGAT
ESPECIFICANDO EN EL SOBRE:
"TRUCOS SOLICITADOS"**

planet@intercom.es

EDITORIAL AURUM > C/ JOVENTUD, 19 08830 > SANT BOI DE LLOBREGAT
ESPECIFICANDO EN EL SOBRE: "TRUCOS SOLICITADOS"

CUENTA ATRÁS 23

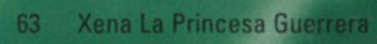
ENTRE OTROS, VUELVEN AYA BREA, LOGAN YSIR FORTESQUE MURIÉNDOSE POR LOS HUESITOS DE UNA MOMIA





EN ÓRBITA 55

UN *GRAN DIA* PARA LOS ROLEROS

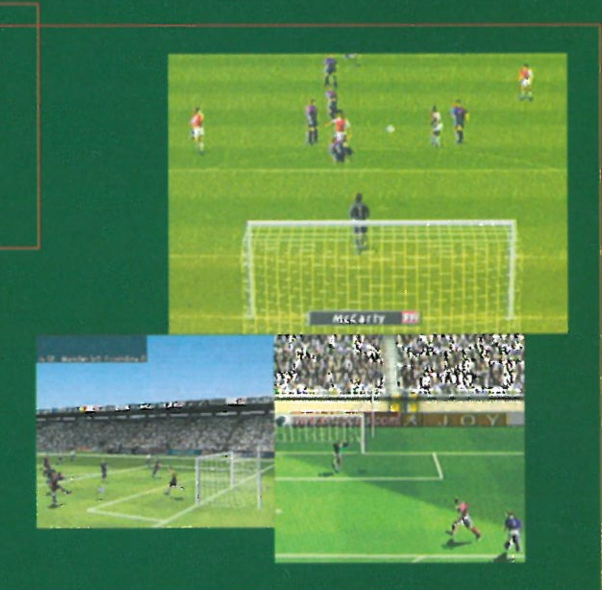




ESPECIAL

"ME GUSTA ER FÚRBOL" 38

UN COMPLETO REPASO GOL A GOL A LOS ÚLTIMOS SIMULADORES DEL DEPORTE REY PARA LA CONSOLA REINA.



LIBRO DE RUTA 78

ENTRE OTROS, OS BRINDAMOS LA POSIBILIDAD DE SACAR DE APUROS A TRES ENCANTADORAS SEÑORITAS: LIN, LARA Y XENA



SECCIONES





Noticias psx

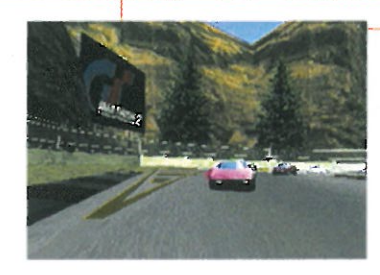
novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá noved

ESPAÑA, LÍDER EUROPEO DE VENTAS DE SONY Y PLAYSTATION

En Sony España aún están dando saltos de alegría por la excelente campaña navideña de la PlayStation y del software de Sony en lo que a cifras de venta se refiere. Y no es para menos, ya que este país de paella, corridas de toros y José María Ruiz-Mateos disfrazado de Supermán lleva camino de batir todos los récords de facturación de la Unión Europea en la temporada 1999-2000. Los excelentes datos proporcionados por la compañía madre de la gris hablan por sí solos: más de un millón de consolas vendidas (¡sólo 150.000 menos que en los cuatro años anteriores!), 1.700.000 títulos de software, 980.000 periféricos y 23.400 millones de pesetas obtenidos aproximadamente de facturación total, unos 5.000 millones más que el año pasado. Con una penetración en cerca del 20% de los hogares españoles, la consola de Sony se ha asentado con mucha fuerza en nuestro país gracias a éxitos como las sagas *Crash Bandicoot* (con 376.000 ejemplares vendidos), *Tekken* (350.000), *Final Fantasy* (296.000) o *Gran Turismo* (272.000), convirtiendo a nuestro país en uno de los principales mercados de hardware y software de Sony.







ADIÓS, MUCHACHOS

Si en el número pasado pudisteis leer una previa de un atípico y atractivo RPG de Square llamado *Saga Frontier 2*, y pensabais que dentro de poco disfrutaríais de él en castellano en vuestra gris, iros desengañando. Debido a que el juego no ha sido traducido al español, Sony España ha decidido no publicarlo en nuestros lares al considerarlo un paso atrás para el género.

Pero el título de Square no es el único que no verá la luz en nuestro país porque, ya sea por problemas de idioma (el excelente *Star Ocean 2* tampoco va a ser publicado por este motivo y respecto a *Legend of Legaia* ya tenemos nuestras dudas), por abandono del proyecto (*Star Wars Episode I : Racer* ha pasado a mejor vida) o por la "perniciosa" influencia de PlayStation 2 (que será quien albergue finalmente juegos como *Onimusha*, *Tenchu 2* o *Evil Dead: Ashes 2 Ashes*) muchos juegos realizados o pensados para PlayStation es imposible que los lleguemos a ver editados por aquí. Snif.





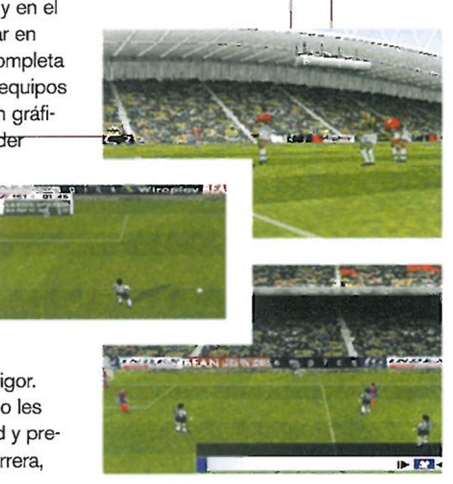




A INFOGRAMES LE GUSTA EL FÚTBOL

A pesar de que actualmente no vive sus mejores momentos y aparece menos por los campos de fútbol que Felipe González por el Congreso, Ronaldo es uno de los cracks futbolísticos con más resonancia mediática, publicitaria y social de la historia (¿quién no recuerda su famoso gol al Compostela "yo me lo guiso, yo me lo como" que Nike se encargó de repetir por televisión millones de veces?). Infogrames ha puesto sus ojos en el celebérrimo delantero brasileño y ha decidido convertirlo en protagonista de un juego de fútbol, *Ronaldo V-Football*, que ya ha comenzado su andadura en Game Boy Color y en el mes de abril podremos disfrutar en PlayStation. Además de una completa base de datos de jugadores y equipos oficiales, este título contará con gráficos en alta resolución para poder apreciar en todo su esplendor las galopadas supersónicas del joven astro brasileño. Además, para ambientar a la perfección nuestros partidos, disfrutaremos de música samba y comentaristas brasileños con el fanatismo y griterío salvaje de rigor.

Aunque para aquellos que no les vaya la tensión sobre el césped y prefieran ver los toros desde la barrera, Infogrames tiene también una solución: *Canal + Premier Manager*, un juego que te permitirá controlar hasta el más mínimo detalle (incluyendo desde las cláusulas de los contratos de los jugadores a los créditos bancarios de financiación) de los principales clubs europeos. Datos totalmente actualizados, 5 ligas europeas, 300 equipos de Primera y Segunda División y 5.500 jugadores reales que poder fichar se encargarán de convertir este título, de inminente aparición en el mercado, en el paraíso de los futboleros con vocación de José Luis Nuñez cibernético.



¿NO QUERÍAIS *FINAL FANTASY*?... ¡PUES TOMAD TRES TAZAS!



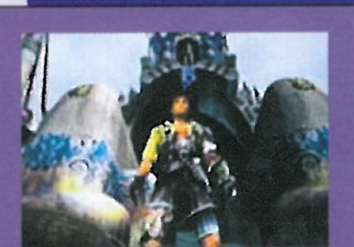
Fin de semana del 29 y 30 de enero. Yokohama, Japón. En un precioso salón de convenciones se celebra el *Square Millenium*, una exposición para la prensa y los afortunados nipones de los últimos juegos para PlayStation (*Vagrant Story*, *Parasite Eve II*, *Chrono Cross*) de la gigantesca compañía japonesa. Y de repente, el señor Hironobu Sakaguchi, padre de una saga de RPGs que ha vendido más de 25 millones de copias en todo el mundo, se marca la gran vacilada: presenta al público los próximos *Final Fantasy IX*, *Final Fantasy X* y *Final Fantasy XI*. Parece increíble que cuando aún colea el éxito de *Final Fantasy VIII*, SquareSoft ya tenga planificado el trabajo hasta prácticamente el año 2001. Pero los japoneses no se andan con chiquitas cuando hay que ponerse el mono de faena.

Según las páginas de noticias en Internet de *Videogames.com* y *Psx-Ign*, poca cosa se pudo ver de los juegos (algunas secuencias de vídeo y muestras de material gráfico) pero estos tres capítulos de la saga se presentan como tres muestras excelentes de la constante innovación, heterodoxia y flexibilidad de la compañía japonesa.

FFX: AVENTURAS EN 3D



Por su parte, *Final Fantasy X*, que está en proceso de desarrollo, será la primera incursión de la serie en PlayStation 2. Este prometedor RPG supondrá toda una revolución al ser el primer capítulo en substituir los fondos prerrenderizados por impresionantes escenarios poligonales en 3D en los que nos desplazaremos en tiempo real con total libertad de movimiento al estilo de los action-RPG. El supuesto protagonista, un apuesto adolescente llamado Tida que guarda un gran parecido con Squall, volverá a tener una apariencia mucho más realista debido al trabajo de Tesuya Nomura (diseñador en *FFVII* y *FFVIII*) y contará con un punto de vista más cercano a la tercera persona (tipo *Tomb Raider* o *Syphon Filter*) en vez de las habituales perspectivas isométricas o a vista de pájaro. Además el juego aprovechará los servicios *on-line* de un nuevo portal de Internet



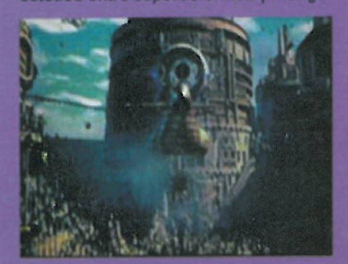


que piensa crear Square para poder recibir mientras jugamos mapas estratégicos, consejos, pistas, informaciones de interés o minijuegos. Este título tiene previsto su lanzamiento en Japón en la primavera del 2001.

FFIX O EL RETORNO DE MÍSTER AMANO



Final Fantasy IX, que saldrá para PlayStation en Japón este verano, está ya en su última fase de producción y supone la vuelta al diseño de personajes del gran Yoshitaka Amano, responsable de las seis primeras partes de la saga. ¿Qué significa esto? Pues que se abandonará la estética futurista y cibernética de los dos últimos capítulos para retornar al clásico mundo medieval de espada y brujería, donde los elementos mágicos y fantásticos substituyen a robots, naves espaciales y cacharros llenos de pistones y tuercas. Los estilizados personajes de *FFVIII* darán paso a otros más achaparrados y con una estética entre *superdeformed* y manga (como si fueran una mezcla de los protagonistas de *FFVI* y *Chrono Cross*) que seguirán moviéndose por fondos prerrenderizados en alta resolución. Esta vuelta a los orígenes de la saga parece que incluirá un protagonista infantil con cola llamado Zotan, espectaculares efectos de magia (preparaos para las nuevas apariciones de Bahamut, Shiva, Odín o Alexander), titanes, samurais, enanos, dragones y nuevas mascotas. Además, volveremos a ver las típicas profesiones de los juegos de rol medievales (sabios, caballeros, arqueros o bardos) así como otras específicas de los primeros capítulos de la saga (como los míticos Dark Wizards). Un cambio radical respecto al último episodio que parece un homenaje a los aficionados a los viejos *Final Fantasy* de 8 y 16 bits y seguro que no deja a nadie indiferente.

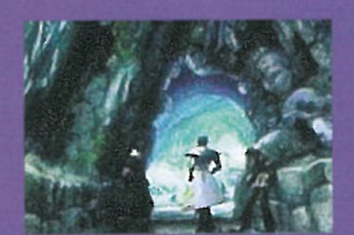


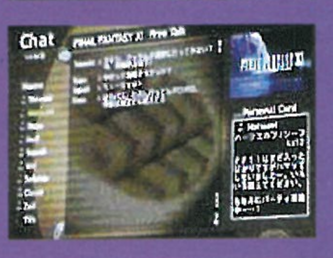


FANTASÍA SIN FRONTERAS CON *FFXI*



Finalmente, Square desveló lo que serán las líneas maestras de *FFXI: On-Line Another World* que actualmente se encuentra en fase de pre-producción y diseño de personajes a cargo de Tetsuya Nomura, y que no saldrá en Japón hasta el verano del 2001. Lo más increíble de este título es que está planteado como un RPG totalmente *on-line* (al estilo *Ultima On-line*), por lo que cientos de jugadores podrán jugar simultáneamente desarrollando cientos de argumentos diferentes, relacionándose entre ellos en tiempo real, mandándose mensajes y descargando al mismo tiempo todo tipo de contenidos complementarios de Internet mediante Play On-Line, el futuro portal de Square. El titánico juego contará con escenarios poligonales y una perspectiva similar a *FFX* y promete gigantescas batallas con múltiples participantes, nuevos niveles de interacción con el entorno y el resto de personajes y una aventura única para cada uno de los jugadores.





BREVES

UBI SOFT SE HACE BLAUGRANA

Ubi Soft España ha adquirido la licencia oficial del Fútbol Club Barcelona para los próximos tres años con la finalidad de producir en consolas y PC juegos relacionados con la entidad civil más importante de Cataluña y a la vez uno de los más famosos equipos de fútbol del mundo. Los primeros títulos en ver la luz este mes de abril serán los juegos de fútbol *Barça Manager 2000* y *Barça Total 2000* para Game Boy Color, con una rápida traslación a nuestra Play (esperemos que antes de que Van Gaal pille uno de sus famosos cabreos y lo eche todo a perder). La idea de Ubi Soft es llevar a nuestra consola el mayor número posible de disciplinas deportivas en las que la entidad culé tenga equipo profesional.

COLIN MCRAE 2 ARRANCA

Los afortunados asistentes al Autosport International Exhibition que se celebró el pasado mes de enero en Birmingham (Inglaterra) fueron las primeras personas que pudieron marcarse unos derrapes, frenazos y aceleraciones con una versión jugable del esperadísimo *Colin McRae 2* de Codemasters. Situado en pleno stand de Ford, un simulador *colinmacraeano* del Ford Focus estuvo a disposición de quienes desearan probar las emocionantes experiencias que promete un juego con un aspecto gráfico realmente fascinante. En cuanto nos llegue una beta del juego conoceréis nuestras impresiones sobre un título que a finales de marzo estará en las tiendas de toda España.

RÁNKINGS

LOS DIEZ MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA PSX
(según los lectores de *PlanetStation*)

1>Metal Gear Solid
2>Final Fantasy VIII
3>Resident Evil 2
4>Final Fantasy VII
5>Syphon Filter
6>Gran Turismo
7>Silent Hill
8>Tekken 3
9>Driver
10>FIFA 2000

¡VOTA!

Envíanos tu ránking a:
PLANETSTATION - Editorial Aurum
Concurso "Los 10 mejores juegos"
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
E-mail: planet@intercom.es
Fax nº: 93 652 45 25

¡3 GANADORES CADA MES!

LOS DIEZ JUEGOS MÁS VENDIDOS
En CentroMail Tel. 902 17 18 19

PSX
1>Gran Turismo 2
2>Final Fantasy VIII
3>Ace Combat 3
4>Dino Crisis
5>Tarzán
6>Medal of Honor
7>007 El mañana nunca muere
8>Pack Acclaim Action
9>Driver Pack
10>NBA Live 2000

N64
1>Resident Evil 2
2>Jet Force Gemini
3>Rayman 2
4>World Driver Championship
5>NBA Jam 2000
6>Ready 2 Rumble
7>NBA Live 2000
8>Rocket Robot on Wheels
9>Armorines
10>A Bug's Life

DREAMCAST
1>Virtua Striker 2
2>Soul Calibur
3>Sonic Adventure
4>The House of the Dead 2
5>Sega Rally 2
6>Soul Fighter
7>Re-Volt
8>Worldwide Soccer 2000
9>Ready 2 Rumble
10>Marvel vs. Capcom

¡SNAKE, OTRA VEZ TÚ POR AQUÍ!

¡Loor a Solid Snake, Hideo Kojima y los señores de Konami! La segunda parte de las aventuras del héroe del diazepam marcha viento en popa y en junio, en la feria E3 de Los Ángeles, ya se podrán ver las primeras imágenes para PlayStation 2 del retorno de Snake a la faena. Claro que el clímax llegará en septiembre, cuando en la feria ECTS de Londres (nuestro director Drako ya ha renunciado a bodas, bautizos, comuniones y demás compromisos sociales la semana del evento) se puedan jugar las primeras partidas en la próxima consola de Sony de lo que se presupone como enésima obra maestra del señor Kojima. Los pocos datos hechos públicos de *Metal Gear Solid 2* hacen referencia a que se podrá manejar otro personaje protagonista además de Snake, la acción se dividirá en fases (cuatro de ellas ya están realizadas) y el escenario de nuestras aventuras será una post-apocalíptica Nueva York como posible homenaje a la película *1999: Rescate en Nueva York* de John Carpenter, director del que Hideo Kojima es sincero admirador. Falta todavía mucho para que el juego llegue a nuestro país, pero ya estamos con la miel en los labios.



REIKO SE DESPIDE CON UN CALENDARIO

La preciosa Reiko Nagase, que hizo derramar litros de baba a más de un playstationero de pro en la fabulosa intro de *Ridge Racer Type 4*, no va a continuar poniendo su cara bonita a la famosa saga de juegos de carreras de Namco. En *Ridge Racer V*, uno de los juegos más esperados de la primera serie de títulos para PlayStation 2, la señorita Nagase le cederá el honor a otra preciosidad curvilínea que vuelve a demostrar el buen gusto de los señores de Namco a la hora de 'diseñar' bellezas con encanto. No obstante, para aquellos que no deseen perder de vista a la mujercita del tacón roto durante el año 2000, Namco se ha encargado de publicar un calendario que nos mostrará a Reiko en todo su esplendor. Juzgad vosotros mismos.



GRAN TURISMO 2: PISA EL ACELERADOR

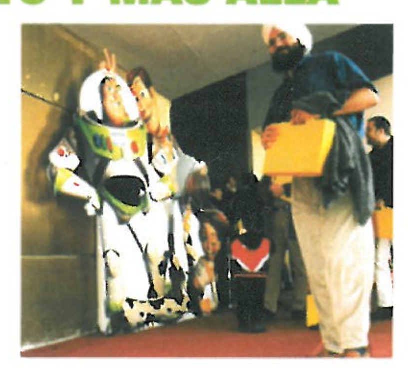


Sony trae a nuestro cuarto el sonido y la velocidad con los motores de los coches más potentes del mercado. El pasado 1 de febrero la prensa especializada tenía una cita ineludible con la presentación de *Gran Turismo 2* en Alcobendas. En este acto los asistentes pudieron competir en un torneo cuya final disputaron un periodista y un piloto profesional. Suponemos que los canapés y las copas hicieron que la conducción de nuestro corresponsal fuese más densa de lo que es recomendable, pero en esa ocasión, como en el magnífico juego (por suerte) no nos encontramos a la Guardia Civil a la salida de una curva en la Nacional VI.



TOY STORY 2: HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ

El pasado 29 de enero tuvo lugar en Madrid la proyección para la prensa de *Toy Story 2*. Pero aparte de disfrutar de este excelente film, la prensa especializada comprobó con sus propios ojos las excelencias de su adaptación a PlayStation. Al igual que en la peli, nuestra misión como Buzzlighyear será rescatar a Woody atravesando para ello 15 mundos 3D muy conseguidos. No hay tiempo que perder, tendremos que conseguir que Rex, la Patata, Ham y el Perro Muelle nos ayuden en nuestra peligrosa aventura. Buzz está equipado con un láser con el que tratará de destruir, entre otros enemigos, al Monstruo baboso del cubo de basura, al Robot de cuerda y al malvado de turno, Zurg. Además, en nuestro empeño por rescatar al vaquero cabezón encontraremos variados retos propios de los juegos de plataformas ante los que tendremos que hacer gala de las dotes para el vuelo sin motor de Buzz. Más información en próximos boletines PlanetStationeros.





TEKKEN TAG TOURNAMENT PROMETE... ¡Y MUCHÍSIMO!

Tenemos una noticia buena y una mala relacionada con *Tekken Tag Tournament*. La buena salta a la vistas: hemos recibido nuevas pantallas del juego que han puesto a funcionar a toda máquina nuestras glándulas salivares. Juzgad por vosotros mismos, pero unos servidores no pueden hacer más que quitarse el sombrero ante el nivel de detalle, belleza plástica, realismo y las alucinantes expresiones faciales que se pueden apreciar en este título. ¡Esto promete superar al impresionante *Soul Calibur* de Dreamcast! La mala noticia es que Namco ha comunicado que el título no aparecerá en Japón a principios de marzo junto con la PlayStation 2, sino que lo hará el 30 de ese mismo mes. Bueno, ya sabemos que a los usuarios hispanos no les afecta demasiado el cambio, pero para los redactores de esta revista cada día que pasa sin tener esta preciada joya nipona en las manos es una auténtica tortura.





NAMCO CALIENTA MOTORES

Ridge Racer V, a diferencia de *Tekken Tag Tournament* sí que aparecerá el 4 de marzo acompañando al lanzamiento de la PS2. El competidor más directo de *Gran Turismo 2000* en los primeros pasos de Sony dentro del terreno de la conducción también disfruta de unos gráficos de bandera aunque, a priori, quizá no parezcan tan espectaculares como los de la criatura de Polyphony Digital. Todo parece indicar que será compatible con los periféricos NegCon y JogCon de la Play de toda la vida. Esperemos que se mantenga intacta la trepidante jugabilidad arcade *made in* Namco.

Los fanáticos de las dos ruedas también están de enhorabuena con la prometedora conversión de la recreativa *GP500* a PlayStation 2 que, como ya habréis adivinado, es un simulador del Campeonato del Mundo de 500 centímetros cúbicos. Por lo que se puede apreciar en las capturas, la versión doméstica tiene el aspecto de superar a la máquina arcade.









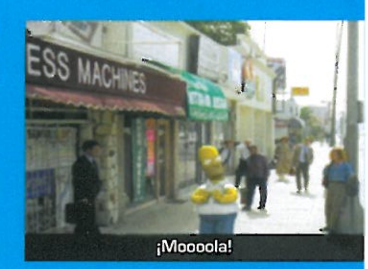




SATÉLITE USA

Donde esté nuestra corresponsal en USA que se quiten los George Bushes y los Al Gores. ¡Cat Bucannon *for president*! Nosotros ya nos ofrecemos para hacer de becarios en la Casablanca.

¡Mosquis! La Fox ha firmado un acuerdo con Matt Groening, el creador de los Simpsons, para que la familia de dibujos más famosa del mundo aparezca en cuatro de sus juegos de los cuales, al menos unos, será para PlayStation. También se rumorea que Homer y compañía podrían aparecer en un título de la futura PlayStation 2 pero, en todo caso, aún faltan milenios para que este proyecto se haga realidad.



¡Moooola!


Si es por la patria, vale...

La hipocresía sobre la violencia en los videojuegos parece no tener límite. El Congreso de los Estados Unicos ha concedido un galardón a los responsables de *Medal Of Honor* por su realismo a la hora de describir el heroísmo en tiempos de guerra. O sea que en USA es inadmisible disparar a los zombis de *The House Of The Dead*, pero es honroso volar la cabeza a humanos en nombre de valores patrios.

Los amantes de las motos de nieve no se puden quejar. Tras disfrutar de excelente *Sled Storm*, ahora llega a sus PlayStations *Polaris Snocross*, un simulador que cuenta con diez pilotos, docenas de circuitos y 30 piruetas diferentes a realizar. Al parecer dichas piruetas dan puntos que luego se pueden canjear por piezas que sirven para modificar y personalizar las motos.


Hay que ver lo que tira la burra.

La enorme expectación que se ha creado entorno al juego de PC *The Sims* ha hecho que se prepare una versión de PlayStation de este título. Por si algún despistado no sabe de que va la historia, en *The Sims* se pone a nuestra disposición a una típica familia americana para que vivamos con ella su día a día: pagar facturas, alimentar al bebé, limpiar la casa, dar masajes a la esposa... Ideal para amargados faltos de fantasía.

¡Cuánto exotismo!

Cuando todos pensábamos que la saga Street Fighter de Capcom había tocado techo en cuanto a juegos con nombres enrevesados, EA ha sorprendido a propios y extraños con (tomad aire) *Tiger Woods 2000 PGA Golf Pro*, protagonizado por el golfista afro-americano más famoso del mundo. El juego cuenta con cantidades industriales de *motion capture* y un modo especial para novatos.


Este tipo suelta muchas bolas.

LARA SE DA UN GARBEO POR GBC Y DREAMCAST

La buena de Lara Croft no para quieta. Debido a la finalización del contrato que la unía en exclusividad a Sony y su PlayStation, la aventurera de las curvas de infarto pasará dentro de poco a explorar los desconocidos territorios de Sega y Nintendo en sendas apasionantes aventuras.

En la pequeña Game Boy Color Lara perderá volumen por primera vez en la historia al protagonizar una aventura en 2D al estilo *Prince of Persia* con una factura técnica impresionante. Al parecer el juego, a punto de salira al mercado, incluirá secuencias de vídeo (?) y mostrará a una Lara de un tamaño descomunal para lo que es norma en la portátil y con 2.500 animaciones (¿?). La misión de la colega de Indiana Jones será encontrar una piedra legendaria en la que está encerrado un malvado dios azteca, dentro de un templo peruano lleno de trampas, puzzles a resolver y esqueletos andantes a los que mandar otra vez a la tumba.

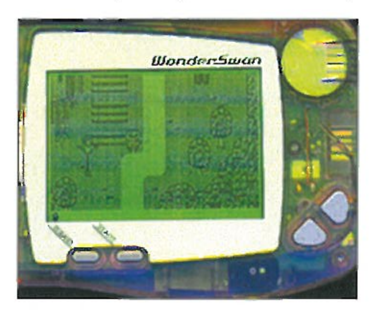


EL SUEÑO, TAMBIÉN EN DREAM

Y de la benjamina de Nintendo Lara dará el salto en abril a los 128 bits de Dreamcast en una adaptación de la versión para PC de *Tomb Raider: The Last Revelation*. El título promete espectaculares gráficos en alta resolución, sombreados en tiempo real, nuevos efectos sonoros y muchos detalles técnicos para quitarse el sombrero. Como guinda del pastel, Lara se presentará con un nuevo "remodelado" que seguro que resaltará aún más sus voluptuosas curvas y confirmará una vez más el teorema de las dos carretas.

DEPUÉS DE ARRASAR EN JAPÓN, LA WONDERSWAN HACE LAS AMÉRICAS

La WonderSwan, producida por Bandai y distribuida por Sony, es una consola portátil monocroma que lleva vendidas casi 2 millones y medio de unidades en año y medio de existencia en el mercado japonés. Esta pequeña maravilla une a un precio risible (6.000 pesetas al cambio)



una lista de juegos con presencia de compañías como Capcom (*Megaman*), Konami (*Beatmania*) o Namco (*Tekken Card Challenger*). Además, gracias a su gran autonomía (30 horas con sólo una pila alcalina) y la posibilidad de conexión a Internet, ha vuelto locos a los japoneses. Visto lo cual, Bandai y Sony han decidido llevar la consola a los Estados Unidos con una tarjeta de presentación impresionante: los señores de Square han apostado por ella y han decidido desarrollar una adaptación de la primera entrega de *Final Fantasy* a la que segirán la segunda y tercera parte (inéditas fuera de Japón). Con padrinos como estos, el éxito es casi seguro.

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL Nº 15 DE *PLANETSTATION*

>Concurso Los 10 mejores juegos
Mando, gorra y camiseta *PlanetStation* para:
Fernando Pérez Martín (Leganés)
Fernando Ortega Díez (Boñar, León)
Mario Megías Carazo (Granada)

>Concurso Tomb Raider IV
Las siete diferencias son: Bala; Raya blanca zapato; Hebilla cinturón; Nariz esfinge; Dedo esfinge; Diente Lara; Coleta Lara. Ganan:
José Manuel Golpe Otero (El Ferrol)
Francisco Muñoz Chiquero (Málaga)
Carlos Martín Recio (Madrid)
Ricard Ramírez Gil (Barcelona)
Yamila Tejada Medina (Alicante)
Aythami Rubio Vera (Las Palmas de Gran Canaria)
Pedro Sánchez Rodríguez (Sta. Cruz de Tenerife)
Jorge Guerola Martínez (Alaquas, Valencia)
Óscar Reche Piera (Reus, Tarragona)
Jesús Zamora Mazuelas (Sevilla)

>Concurso Xplorer
Este mes, los cinco Xplorer se los llevan:
Daniel Campaña Reyes (San Fernando, Cádiz)
Carlos Jegas (Figueras, Gerona)
Verónica Luna Garrido (Manresa)
Aisha Calvo García (Santander)
Vanesa Romero Romero (Málaga)





SEGA SE PLANTEA SU FUTURO

La Dreamcast está cerca de cumplir ya un año y medio de existencia desde que en noviembre del 98 se pusieron a la venta en Japón las primeras unidades de la consola de 128 bits de Sega. Y en la compañía nipona ya han comenzado a pensar en abrir nuevos caminos para la primera plataforma de videojuegos con acceso a Internet. Según la firma de inversiones japonesa Nikko Solomon, el futuro de Sega va encaminado más hacia la fabricación de software para consolas y PC y la potenciación de los servicios on-line de la Dreamcast que hacia la producción de nuevas plataformas. Además, la casa del puercoespín azul también se ha planteado contratar a una segunda compañía suministradora de chips y procesadores para Dreamcast con el objetivo de sacar al mercado 1.000.000 de consolas al mes en vez de las 300.000 actuales, lo que podría acabar suponiendo posiblemente en verano una rebaja del precio de la plataforma. Respecto a la salida de PlayStation 2, en Sega han sopesado la posibilidad de crear equipos de desarrollo asociados ¡para poder producir juegos para la consola de Sony!



Esto es algo que, además de sorprender a todo el mundo, reforzaría aún más el papel de la compañía como productora de software lúdico para todo tipo de plataformas. Finalmente, para ampliar aún más las capacidades multimedia de la Dreamcast están a punto de aparecer en el mercado japonés tres nuevos periféricos: una unidad de disco zip similar al Disk Drive de N64 que se acopla a la consola y permite descargar, almacenar y manipular juegos de la Red, una cámara digital para capturar y tratar imágenes de vídeo que se pueden añadir a los juegos de la consola, y un accesorio reproductor de películas DVD que también acepta discos DVD-ROM.

SECUELA DE LEGEND OF ZELDA PARA NINTENDO 64 Y GAME BOY COLOR





El fabuloso *Legend of Zelda: Ocarina of Time*, uno de los pocos juegos por los que merece la pena comprarse una Nintendo 64, conocerá dentro de poco en Japón una secuela que parece que superará ampliamente a su predecesor. Shigeru Miyamoto, creador de la saga, ha decidido apostar por una ambientación más fantástica y sombría que en la primera parte y así en *Legend Of Zelda: Mask of Mujula* Link deberá rescatar otra vez una bella damisela en apuros, pero en este caso en una dimensión paralela llena de extraños monstruos con cara de pocos amigos y en la que una gigantesca luna va descendiendo poco a poco presagiando un cataclismo de los que hacen época. Link deberá apresurarse antes de que se consuma la catástrofe (al parecer el desarrollo del juego será en tiempo real) y aprenderá a hacer buen uso de las máscaras que encuentre en su camino y que le permitirán controlar a otros personajes o adoptar su apariencia y habilidades. Pero ahí no acaba la cosa, ya que el aventurero del traje verde también visitará Game Boy Color en un juego exclusivo para la pequeña consola nintendera. Con la colaboración de Capcom y el diseño de escenarios de Yoshiki Otamoto (*Resident Evil, Resident Evil 2, Dino Crisis*), el próximo *Legend Of Zelda: Fushigina Kinomi* tiene la intención de romper todos los moldes de la pequeña portátil.

SATÉLITE JAPO

Shintaro Kanaoya nos informa puntualmente de la incursión de *Resident Evil* en el terreno del "Tren de la Bruja", y de las nuevas locuras musicales de nuestros amigos los nipones.

Ha tardado lo suyo pero por fin *Beatmanía* desembarcará en Europa con todos los honores. Este juego que ya ha tenido mil y una imitaciones sería un calco de la versión japonesa, de no ser porque la versión PAL contará con gran cantidad de música de grupos del viejo continente, como Moloko. Además también se distribuirá el periférico con forma de plato de pinchadiscos con él.



No, no es la carta de ajuste.


Bienvenidos al pasaje del "telol".

Primero fue la PlayStation, luego le tocó el turno a la Dreamcast, y ahora... el terror llega a las atracciones de ferias. ¡Nadie puede detener a *Resident Evil*! Y es que la última locura de Capcom, *Resident Evil 4-D*, es una extrema experiencia audiovisual en la que el sufrido cliente es invitado a sentarse en una silla para recorrer un impactante. Lástima que no sea muy interactivo que digamos.

El último videojuego musical de la factoría Konami responde al nombre de *Keyboard Mania*, y parece especialmente indicado para aquellos pianistas frustrados que quieran emular a Jerry Lee Lewis sin hacer una sola clase de solfeo. Como no podía ser de otra manera tratándose de Konami, este videojuego cuenta con su propio y extravagante periférico especial: se trata de un teclado que puede conectarse sin problemas a la entrada del pad de la Play.



Muy visual no es...

RPG + Bichillos = Éxito

Del creador de *Final Fantasy VII* nos llega *Mappet Monster*, un nuevo y excitante RPG del que se sabe pocas cosas, aparte de que el protagonista tiene que salvar al mundo (decir esto y no decir nada viene a ser lo mismo). La única característica llamativa que se ha filtrado es que en él se podrá cuidar de los monstruos que consigas, al más puro estilo *Pokémon*, cosa que nos recuerda un poco a lo visto en juegos como *Jade Cocoon*.

Los que disfrutaron criando chocobos como locos en *Final Fantasy VII* están de enhorabuena. Square ha desarrollado *Chocobo Stallion*, un juego en el que deberás capturar a estos seres plumíferos y luego ponerlos fuertotes para que puedan competir en carreras. En este título se han incluido más de 1000 chocobos diferentes, además de un mini-juego para la PocketStation. ¿Alguien da más?


Estos son mis campeones.

FUERA DE ÓRBITA

Este mes no contamos con Los Peores Trucos porque... ¡no habéis enviado ninguno, pecadores! En fin, suerte que lo podemos compensar presentandoos en exclusiva las auténticas secuelas de la saga Final Fantasy en la sección El Videojuego del Milenio (olvidad las paparruchadas y rumores provenientes de Japón que aparecen en la sección de noticias de este número). Por cierto, os rogamos que los dibujos que enviéis no estén hechos a lápiz, *please*, que luego hay que dejarse los ojos para verlos en la revista.

FINAL FANTASY: SQUALL IN RINO CRISIS

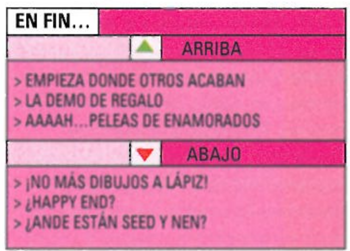
GÉNERO: SIMULADOR DE DIVORCIO / RPG
CREADOR: JORGE SEVILLA

¡VUELVE AQUÍ COBARDE!

El próximo *Final Fantasy* estaría protagonizado por los tortolitos de Squall y Rinoa, pero ya casados (y con eso la cosa cambia). El jugador puede elegir entre los dos personajes. Con Squall tendrá que huir de una Rinoa recién levantada y con rulos en la cabeza, disponiendo para ello de un par de zapatillas deportivas pijas de marca. Por el contrario, si opta por Rinoa dispondrá de un *megahiperrodillo* de maruja, del sable-pistola de Squall y del Lagunamov para dar con su fugitivo amado. En el combate final se reconcilian por lo que todo el mundo se quedará pillado y cabreado. Por cierto, si este último combate se realiza en más de cien horas aparecerá una demo del próximo juego de Square llamado *Por Fin La Fantasía se Acaba de una P**a Vez.* Protagonizado por Holybear, como malo, y Drako, como bueno. Drako tendrá que evitar que Holybear se coma el mundo... pero ésa es otra historia.

Opinión Planet: A todas luces esta secuela es la que más se ajusta al nombre de la saga porque, desde luego, cuando la convivencia llega a una relación sentimental toda la fantasía del enamoramiento llega a su crudo final (tal como dijo en su día el gran Groucho "Cuando el matrimonio entra por la puerta, el amor sale volando por la ventana"). Y es que ¿acaso sentirían la misma pasión Romeo y Julieta el uno por el otro si en vez de haber tomado cicuta como si fuera refresco de cola, se hubieran soportado durante 10 años de matrimonio, con ronquidos nocturnos, discusiones por el origen de los pelos de la bañera y tarjetas de crédito fundidas a final de mes como si fueran *tranchettes* de queso? La idea del juego es buena pero abre innumerables interrogantes: ¿se podrá invocar a Paco Lobatón para encontrar el paradero de Squall? ¿Ocupará la caravana de *Lo que necesitas es amor* el puesto del *Guardian Force* Helltrain? ¿Siendo los protagonistas de la demo Drako y Holybear, aparecerá también el redactor Seed disfrazado de elfa para formar un tormentoso triángulo amoroso?





FINAL FANTASY PEICH

GÉNERO: RPG CHIQUITIL
CREADOR : SERGIO SÁNCHEZ

La novena maravilla de Square no es el tal *Zao-Pepis Rally*, sino la continuación de la saga más famosa del mundo: *Final Fantasy*. El juego nos sitúa en Barbate, lugar de nacimiento de Chiquito de la Calzada. Square quería poner a este personaje como protagonista, pero como soy su empleado nº 1 de realización (¿?) les dije que no, que no daba pelas con este hombre en el máximo papel.

Empezaremos el juego en la provincia de Barbate, donde encarnaremos al protagonista: una mezcla de Drako (suciedad ante todo) y Squall (ese pedazo de tío sin sentimientos hasta el tercer o cuarto disco) llamado Paco. Nuestra misión consiste en rescatar a Jennifer de los Dolores (el papel de la típica chica guapa, aunque en este caso su físico es más bien una excepción) de Jesús Gil, el malo.

Bueno no os suelto más cosas porque es todo "Top Secret" y si la Planet se publica en Japón y Square se entera ya la he liado porque la compañía nipona quiere sorprender al público. Pronto os informaré de otras maravillas como *Oddworld: Peaco's Oddysse* y *Aicangoutudetoilé* de Oddworld Inhabitants y Polyphony Digital respectivamente.

Opinión Planet: Ya nos imaginamos las impagables líneas de diálogos del juego: "Ese Odín que viene de Bonanzaaaa", "¿Cómo se lanza el meteorito? ¡No *puedooor*!", "Te llamo Trigo por no llamarte Cactilio", "Ese *fistro* de Chocobo *sersuaaaarl*"... Las posibilidades son prácticamente infinitas. Por cierto, cuando vuelvas a escribirnos no te olvides de hablar de otras promesas del ocio electrónico como *Syphon Fistrer*, *Legacy Of Grijander* o *Hematomb Raider y La Última Caidita de Roma.*





IRPF HACIENDA DECLARATION SIMULATOR

GÉNERO: ESTAFA'EM-UP
IDIOMA: LUCERO

En este magnífico juego de estrategia deberemos hacer creer a Hacienda que el dinero que declaramos es el mismo que tenemos (obviamente, en realidad tendremos más). En la primera fase deberemos llevar nuestros formularios a la oficina tributaria, despejando las monstruosas colas de las ventanillas mediante bombas fétidas, granadas de humo, una pala quitanieves e incluso una mofeta. Luego deberemos pelear a muerte con los funcionarios para que admitan nuestra declaración. La nula Inteligencia Artificial de la que están dotados puede sacar de quicio al jugador más experimentado.

La segunda fase es una mezcla de *survival horror* y *shoot'em-up* 3D en la que nuestra misión consiste en eliminar a todo aquél que sospeche sobre la veracidad de nuestra declaración. Para enfrentarnos con los funcionarios guardianes dispondremos de un arsenal de grapadoras, lanzadores de *tipp-ex* y bazookas de pegamento. El final dependerá de nuestra actuación. Si nos han *pillao*, no tendremos más remedio que huir de la poli con un Dodge Viper. Si salimos airosos recibiremos el código de una cuenta bancaria suiza libre de impuestos.

Opinión Planet: Está claro que juegos como *Shen Mue* para Dreamcast o este *IRPF Hacienda Declaration Simulator* los videojuegos se acercan tanto a la realidad que casi duelen. Esperemos que esta saga dedicada a las truculencias financieras continúe con más títulos. Nosotros dejamos unas sugerencias de posibles títulos sobre la mesa: *Josep Pique's Chalé Legal Filigraning* y *Telefónica Stock Option Patilling Chollo Que Te Keich.*





ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA ¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS! O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

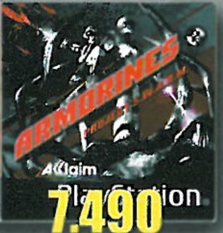
967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)

Producto	Precio
PLAYSTATION +DUAL SHOCK	19.900
PLAYSTATION +DUAL SHOCK + 1MANDO + MEMORY CARD 1Mb	22.490
PLAYSTATION +DUAL SHOCK +JOYPAD + MEMORY CARD 1Mb	23.490
SCREENBEAT SOUND STATION	12.490
VOLANTE SPEEDSTER	15.990
VOLANTE V-RALLY2	9.490
TOPDRIVE2	10.490
ASSASSIN	8.990
AVENGER	8.990
PREDATOR 2	8.990
P7K LIGHT GUN	4.990
DUAL SHOCK	4.500
CONTROL PAD	2.100
DUO SHOCK	3.990
DEVASTATOR	3.990
JOYPAD	2.790
MEMORYCARD 1Mb	1.390
MEMORY CARD BLAZE	1.790
MEMORYCARD SONY	2.100









Juego	Precio
ACE COMBAT 3	7.990
ARMORINES	7.490
EHRGEIZ	8.490
GRAN TURISMO 2	8.490
HARDCORE ECW REV.	7.490











Juego	Precio
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000	7.490
RESIDENT EVIL 3	8.490
SHADOW MADNESS	6.990
TARZAN	7.990
TOY STORY 2	8.490



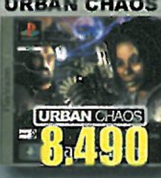
Juego	Precio
ACTION MAN	8.490
COLONY WARS	7.490
COOL BOARDERS 4	6.990
DUNE	7.490
EAGLE ONE	7.490
FIFA 2000	7.490
FIGHTING FORCE 2	8.490



Juego	Precio
FINAL FANTASY VIII +CAMISETA + POSTER +MEMORYCARD 1Mb +FUNDA MEMORYCARD	10.990
HYDROTHUNDER	7.490
MUSIC 2000	7.490
RALLY CHAMP.	7.490
READY 2 RUMBLE	7.990
ROAD RASH JAIL	7.490
SPACE WEBRIS	6.990





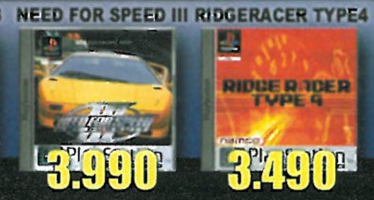


Juego	Precio
SPECOPS	8.490
STAR IXIOM	8.490
SUPERBIKE 2000	7.490
TRASHER	8.490
TINY TANK	6.990
URBAN CHAOS	8.490
WORMS ARMAGEDDON	8.490

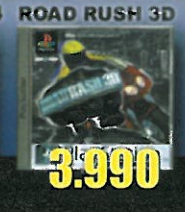
















Platinum	Precio
BICHOS	3.490
CRASH BANDICOON 3	3.490
NEED FOR SPEED III	3.990
RIDGERACER TYPE4	3.490
ROAD RUSH 3D	3.990
SPYRO	3.490
THEME HOSPITAL	3.990

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

- envio a domicilio
- club del cambio
- compraventa de juegos usados

ALBACETE
Pérez Galdós, 36- Bajo
02003- ALBACETE
Tlf. 967 19 31 58

ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA

ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - Albacete
Tlf: 967 30 49 61

ALBACETE
NUEVA APERTURA
Corredera, 50
ALMANSA 02640, Albacete
Tlf: 967 34 04 20

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007- ALICANTE
Tlf: 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206- Alicante
Tlf: 96 666 05 53

ALICANTE
Virgen de los Desamparados,76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf: 96 560 78 38

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón , 4
ZAFRA 06300- Badajoz
Tlf: 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870- Barcelona
Tlf: 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12-Loc. 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800- Barcelona
Tlf: 93 814 38 99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003- CÁDIZ
Tlf: 956 22 04 00

CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MALIAÑO 39600- Cantabria
Tlf: 942 26 98 70

GIRONA
Rutlla, 43
17007- GIRONA
Tlf: 972 41 09 34

GIRONA
Clerch I Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600- Girona
Tlf: 972 50 98 50

GRANADA
c/Arabial (Frente Hipercor)
18004 GRANADA
Tlf: 958 80 41 28

LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf: 987 25 14 55

LLEIDA
Unio, 16
25002- LLEIDA
Tlf: 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021- Madrid
Tlf: 91 723 74 28

MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600- Málaga
Tlf: 95 282 25 01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA 30600-Murcia
Tlf: 968 40 71 46

SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN 02001- Guipúzcoa
Tlf: 943 32 29 49

TARRRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202- Tarragona
Tlf: 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia,64
46005- VALENCIA
Tlf: 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014- Deusto- BILBAO
Tlf: 94 447 87 75

infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:

967 193 158

FAX: 967 193 391

Al habla

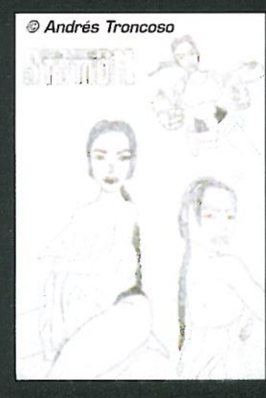
ESCRIBE A:
PLANET STATION
Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
O mándanos un mail a:
planet@intercom.es


© Jesús María Vega


© Jemuel Rives




© Rafael Corredera


© Andrés Troncoso

¿Sólo nos lo parece a nosotros o realmente en esta sección cada vez hay más sintonía entre redactores y lectores? Hmmm... A juzgar por las demenciales cartas que recibimos, parece que la lectura de Planet os está afectando gravemente la sesera. Pensad que en la vida hay otras cosas además de los videojuegos y esta revista: novios/as, películas, libros, elecciones generales, escuelas, trabajo, suegras, obligaciones... Pero, ¡qué demonios! Seguro que todo eso puede esperar un día más, así que seguid leyendo.

¿Dónde están *Los Peores Trucos*?

Andrés C.F. (vía e-mail)

¡¡¡Pero bueno!!!! ¡¡¡¡Que ya van cinco, ¿eh?!!!! ¡¡¡¡A ver si me publicáis algo, y así la revista estará más bonita!!!!

En tu próxima misiva envíanos un cheque al portador còn un uno y unos cuantos ceros a la derecha y ya verás lo rápido que se publica...

¿Piensan sacar algun juego de Mastermind para la play? Porque si no lo saco yo.

A ver si es verdad, porque los programadores no parecen estar muy puestos en el tema, y el público parece más interesado en posar sus ojos sobre Lara Croft que en utilizar la materia gris. ¡Oigh! Si serán bastossss...

En no se qué numero dijisteis que no sabíais cuántos capítulos tenía *Falcon Crest*. ¡¡Pues tiene nada menos que 142!! J**, como alucino.**

¡Bravo! En tu próximo mensaje dinos el número exacto de operaciones de cirugía estética de Angela Channing y te ganarás una cena con los redactores de Planet con todos los gastos a pagar. ¡Sigue participando!

¿Habrá terceras partes de *Rally Cross* y *Pandemonium*?

Pues no tenemos ninguna noticia sobre ellas, pero si no se llevan a cabo mucho nos tememos que tú serás de los pocos que las echarán en faltan.

¿A quién c* se le ha ocurrido reducir la sección *Los Peores Trucos*? ¡¡¡Merece que le abran la epiglotis a lo vivo!!!**

Menos violencia, que nuestro director Drako es muy aprensivo a las agresiones de arma blanca (lo único que se toma peor son las alusiones sobre el progresivo aumento del brillo de su epidermis craneal). Tonterías aparte, las culpas van repartidas entre nosotros y vosotros, los lectores. Nosotros tomamos la decisión final, pero muchas de las encuestas que nos enviasteis se quejaban porque la sección se estaba empezando a estancar. Además, cada vez recibimos menos cartas para esa sección... pero más para *El Videojuego del Milenio*.

¿Y dónde c*j** está el cómic? Ahora que empezaba a entenderlo...**

El destino del dibujante de Zao, Abraham, discurre por un sendero diferente al nuestro (hay que ver qué profunda que queda esta frase sacada de *La Guerra de Las Galaxias* la pongas donde la pongas) porque él lo quiso así. Desde aquí le deseamos lo mejor.

¡Eh! Y ahora que no hay mujeres en la Redacción, os debéis aburrir como ostras, ¿no?

Y que lo digas, ya no hay nadie que nos mire con ganas de estrangularnos porque está en "esos días especiales" (niños, no os creáis nada de lo que veáis en la TV, sobre todo si se trata de anuncios de compresas llenos de mujeres sonrientes). De tanto en tanto, le quitamos el bocadillo de frijoles y cuajada a Holybear para conseguir un efecto parecido pero lo malo es que sus zarpazos son mucho más fuertes. ¡Ouch!

DE SIRENAS, DIABLOS Y *HOLYBEARES*

Ramón (vía e-mail)

Antes de nada, feliz 2000. Os escribo para la ya mítica sección *Al Habla* (ésa que se estudiará en los libros de Historia dentro de 100 años), para unas dudillas.

Yeltsin bailando la polka, Clinton fumando un puro y la aparición de Planet en el mercado... todos son grandes hechos que se quedarán grabados en la retina de los que han vivido el cambio de milenio.

1º Tengo el MARAVILLOSO *Final Fantasy VIII*, y en el 2º CD, cuando los misiles llegan a Balamb, no rozan el Jardín. ¿Cómo sacasteis la foto, en el especial de juegos de rol, una en la que lo destrozaban?

Muy fácil: no manipules el ordenador para aumentar el grado de error de los misiles. Squall y compañía perecerán, pero hay que ver lo bonitos que son los "fuegos artificiales".

2º Conseguí la carta de Draco (sin "k"). ¿Quién tiene la de Holybear, el Rey de las cartas?

Para lograr tu objetivo deberás visitar el bar de la ciudad de Timber un sábado por la noche. Encontrarás a Holybear, el rey de copas, en un estado bastante perjudicado. Cuando en un momento de euforia etílica empiece a cantar *Friends Will Be Friends* de Queen será el momento justo para sisarle la carta del bolsillo sin que se dé cuenta.

3º Entre los G.F. Sirena y Diablo me falta uno. ¿Dónde me lo he saltado y quién lo tiene?.

Suponemos que te refieres al *Guardian Force* Hermanos. Para lograrlo deberás vencer a los dos minotauros que habitan en La Tumba del Rey sin nombre que está cerca de la ciudad de Deling.

Si sois buenos y me contestáis es posible que me compre vuestra guía incluso antes de pasármelo (me había prometido comprarla cuando lo hubiese terminado).

Cómprala. No lo hagas por nosotros, sino por ti. Los psicólogos aseguran que los deseos reprimidos pueden provocar nerviosismo, *stress*, inseguridad, calvicie, ansiedad y cientos de cosas más que constituyen la base de una saludable vida moderna.

Un saludo de vuestro lector nº 2 (detrás de Mogurito), Ramón.

Un adiós desde vuestra *Planet* nº 17.

PELOTEO DE CONVENIENCIA

Alberto Garzón (Vía e-mail)

Hola, ya que no me publicáis ninguna carta tendré que recurrir a la técnica peloteo: sois la mejor revista del sector, la más graciosa, la más estupenda, la más novedosa, la más bonita, la más colorida, la más larga, la más 100% Playstation, la más...

No nos gustan los halagos por compromiso. Ahora nos has ofendido por tratarnos como a una revista cualquiera (¡snifff!).

Bueno, creo que vale. Ahora tres preguntas: ¿Desde cuándo llevan haciendo *FFIX*? He visto en vuestra revista que va a salir en Japón ya mismo.

Empezaron a trabajar en él cuando acabaron el *VIII*. Lo bueno es que, de hecho, ya podrían sacar *Final Fantasy IX* al mercado, pero Square se está esperando al verano a causa de la inminente aparición del séptimo capítulo del *Dragon Quest* de Enix (su compañía rival por antonomasia). Y si quieres saber algo más sobre ello, consulta la sección de *Noticias* de este mismo número.

¿Cómo os salió tan mal el primer número? ¡¡Había paginas en blanco y negro!!

Los comienzos siempre son difíciles y... bueno, en realidad no sabemos muy bien qué decir porque en la Planet ya no queda nadie del equipo que hizo ese número.

¿Qué tal es *Star Ocean 2*? Me han dicho que esta bien, pero no habláis de él para nada.

¡¡Somos inocentes!! Hace ni más ni menos cinco meses que le dedicamos dos gloriosas páginas en el especial RPGs (Planet 12). Pues ahora no te diremos nada del juego por faltón. ¡Chincha y rasca!

Para terminar una pequeña crítica. El numero anterior mandé mi direccion de e-mail y me sorprendió una cosa: mi dirección era alberto_garzon@yahoo.es y no alberto-garzon@yahoo.es, a ver si aprendéis a escribir de una vez.

Perdona por el fallo. Tienes todo el derecho a pedir rectificación, pero notamos cierta



mala milk en tus líneas. Hmmm...
Bueno gracias si me publicáis la carta y despedíos de ella si no lo hacéis.
¡Uy, uy, uy! Qué mal rollete, ¿eh? ¿Cómo puedes ser lector de *Planet* y transmitir tan malas vibraciones?
¿Estabas en el lavabo cuando Dios repartió el sentido del humor? Aprende de Seed, que sólo va a hacer sus necesidades básicas cuando toca pagar el desayuno en el bar.

TRUCOS PARA EL GUSANILLO DEL NOKIA

Israel Mendieta Díaz (de Barcelona, nada que ver con el del Valencia)
Bueno, a la vista de que a estas alturas ya es imposible ser original en una presentación y, dado que no se me ocurre nada interesante, pasemos al asunto(s).
¡Qué inicio más original!
En primer lugar me gustaría saber la dirección de Neversoft para pasarles la factura de mi psiquiatra. En serio, ¡desde que tengo el *Tony Hawk* no puedo despegarlo de mi dura sesera, no paro de ver todos los objetos cotidianos como cosas patinables! ¡Me paso el día corriendo de un lado a otro saltando y subiéndome a los muebles, y la universidad, es un suplicio, llena de barandillas y edificios bajos! No puedo más, voy a hacer lo que sea para que lo quiten del mercado, debe prohibirse hacer juegos tan jugables y adictivos.
Te compras *Tony Hawk* y te pasas el día con el *skate*. De momento no vemos problema alguno. ¿Pero qué pasaría si te compraras *Medal Of Honor* y *Resident Evil*? En todo caso si te pasas por la Redacción avísanos con tiempo para que nos pongamos los chalecos antibalas.
En cuanto al *GT2* me perdonaréis, pero ¡he tenido que abrir la tapa de la consola varias veces para asegurarme de que no estaba jugando al primero! Asumo el riesgo de ser acribillado por miles de aficionados furiosos.
Vamos a ver, *facineriooooso*, es normal que al principio no veas grandes diferencias, pero con el tiempo te darás cuenta de lo genial y ENORME que es el CD del modo *Gran Turismo*.
También quería que me dieseis algún truco para el juego mas adictivo del momento(con perdón de *THPS*). Sí, sí, es el que todos estáis pensando, el gusano del Nokia. ¡Simplemente genial!
Aún no tenemos ninguna sección dedicada a trucos para juegos de teléfonos móviles, pero de todas maneras te daremos uno: si tecleas el número de teléfono de tu casa en el teclado que hay debajo de la pantalla podrás hablar con tu propia madre. De nada.
Por último, antes de despedirme una observación. Juegos como *Final Fantasy*, vale le pena pagar lo que te pidan por el, en cambio, "juegos" como *Carmaggedon* no vale la pena ni pagar las mil pelas de un juego pirata, y ésta es la única base para combatir la piratería.
Nosotros nos atreveríamos incluso a decir, tras jugar con cierto título protagonizado por un troll televisivo (buscad en las páginas de *En Órbita* más información), que en algunos casos extremos los programadores incluso deberían pagar a los usuarios por soportar sus, ejem, "videojuegos". De todas maneras que quede claro que la piratería sigue siendo ilegal por muy malo que sea el juego pirateado, por lo que no se puede justificar de ninguna manera.
¿Qué? ¿Qué decís? ¿Que sin un poco de peloteo final no pensáis publicarme la carta? Pues que sepáis que ante todo esta mi orgullo y que nunca permitiría ver mi carta publicada en una mala revista, así que me despido.
Bueno, mientras no nos despidan a nosotros... Ahora en serio: agradecemos los halagos (especialmente si son tan bonitos como éste) pero insistimos en que NO son imprescindibles para que se publiquen las cartas.
¡Un saludo y hasta otra Planetmaníacos!
¡Hasta más ver, majete!

LA CAGASTE, PLANET

Alberto del Val (Barcelona)
Hola Planet-maníacos, os sigo desde vuestro número 2 y me gusta porque no habéis cambiado demasiado y lo poco (mucho) que habéis cambiado, lo habéis hecho a mejor.
En qué quedamos: ¿*habemos* cambiado o no *habemos* cambiado? Bueno, lo importante es que poco, mucho o regular vamos a mejor, como los ahorros de Villalonga.
¿Podríais hacer una lista con los juegos de rol que saldrán en España en castellano y cuándo?
Deja que hagamos memoria... Entre los lanzamientos para este año distribuidos por Sony aparecen *Dragon Valor* y *Legend Of Legaia* que, en principio, estarán en castellano (aunque lo mismo se dijo de *Saga Frontier 2* y *Star Ocean 2* y finalmente no aparecerán en el mercado). También se prevé la salida de *Vandal Hearts II* y *Suikoden II* de Konami, esperemos que también en el idioma de Cervantes. Si nos atenemos al presente, nos encontramos con el más bien regularcillo *Shadow Madness* y el simplemente genial *Grandia* que, lamentablemente, no estará traducido (aunque si sabes un mínimo de inglés es una compra casi obligada).
En vuestra guía de *Final Fantasy VIII* hay un error. En la cofradía CC citáis a los jugadores pero os habéis olvidado uno antes de Shu. A causa de eso me estuve matando a hablar con Shu pero siempre me decía la misma cosa. Al final, caminando por el Jardín encontré al Caballero de Picas, que es compañero del tipo que nos regala las siete primeras cartas en el juego. Si no juegas contra él no podrás jugar con Shu.
Muy bien, gracias por tu impagable colaboración (más que nada porque no vas a cobrar por ella). Aprended de Alberto y participad todos en el poco lucrativo concurso "Encuentra la Pifia en la Guía". El resto de lectores os lo agradecerán.

EL HERMANO DE LA PETRUCHA

Marco Álvarez López (La Coruña)
Hola sociatas, ¿qué tal os va?
Mucho ojito con la política que aquí todos somos de la PERA (Plataforma Española de Redactores Agobiados).
¿Os podéis imaginar cómo llamó mi hermana a vuestro querido Zao? ¡Le llamó Pichi! (Pobre ignorante).
El pobre Zao era rosa, pero de ahí a llamarle Pichi... ¿Cómo lo llamará la próxima vez? ¿Copito? ¿Susurro? ¿Jazmín? ¡Ummmmmpfff! Perdona pero con tanto azúcar y tanta cursilería, nos han entrado unas ganas terribles de ir al lavabo. ¡Bruuuuuaaaaaajjj!
Bueno, a lo que estamos. ¿Vais a hacer por separado la guía del *Dino Crisis* como las del *FFVII* o de *RE*?
No hay nada previsto al respecto, pero en el número 15 regalamos un suplemento gratuito con la guía del juego.
Me gustaría que hicierais una sección de las mejores tías de la Play.
¿Qué pasa? ¿No es suficiente con la chica que suele aparecer en la página 3 de nuestra revista? ¿Queréis que las lectores feministas de la revista acaben quemando sus sostenes delante de la Redacción en señal de protesta? Nos lo pensaremos, pero de momento te recomendamos la ducha fría, que es mano de santo para los impulsos hormonales desquiciados, oye...
También me gustaría que hicierais una sección de los mejores libros infantiles de lectura. Casi picáis, ¿eh?
¡Ahí está esa chispa y ese humor! Quizá una sección de libros no, pero algo nos dice que una sección de psiquiatría sí que sería interesante para todo el universo *PlanetStation* (incluido el director Drako, al cual se le ha visto últimamente leyendo las obras completas de Ricardito Bofill: esta lamentable actitud autodestructiva no puede traer nada bueno).
Aquí la petrucha de mi hermana que sabe tanto de consolas dice que el *Tekken 3* es un *ful* y también dice que el *Crash Bandicoot* se sale del mapa (por cierto, sólo tiene 14 años).
Bueno, tú dale un poco de tiempo y ya verás como aprecia el potencial físico de Jin, Paul, Hwoarang y demás.
Esta hermana mía me mata. Ha dicho que no sabe lo que es *Tomb Raider* ni PSX. Yo, de tanto reír, no puedo decirle lo que son. Decídselo vosotros, por favor.
Bueno, *Tomb Raider* es el juego ése en el que una señora metida en unas bermudas que le aprietan mucho va corriendo por una

© Marta Terés

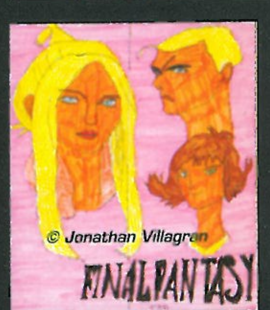

© Roberto Álbarez



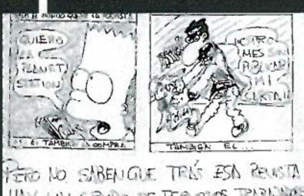
© Tania Gadella



© Milagros Palomo



© Jonathan Villagran



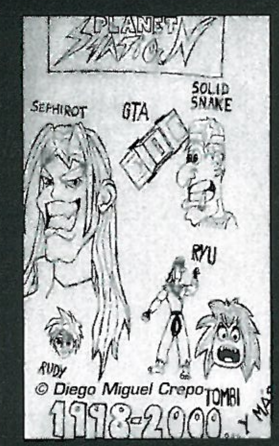
© Carlos Hugo



© Ana Manecán



© Ángel García



© Diego Miguel Crepo

cantidad infinita de cavernas sin un objetivo demasiado claro. Hay cuatro partes diferentes de este juego, que se pueden distinguir perfectamente porque la protagonista gasta en cada secuela una talla mayor de sujetador. La PSX es esa caja gris con tapa en la que puedes meter dentro el *Crash Bandicoot*. Si la enchufas y la conectas al televisor salen unos dibujillos la mar de molones.

PD: Mi hermana dice que le abandonó el desodorante.

A los de la Redacción no sólo hace tiempo que nos abandonó, sino que además se fugó con uno de nuestros mejores amigos.

¡NUNCA OS ABANDONARÉ!

Gonzalo (vía e-mail)

Hola, ante todo un comienzo original: sois la mejor revista hecha jamás y nunca dejaré de compraros.

Así nos gusta: que seáis objetivos (en la Redacción aguarda tu cheque, según lo convenido).

Tras estas confesiones de amor va lo que importa: ¿Cuál es el mejor *Tomb Raider*? El mejor, no el que tenga más busto.

¿Presupones que caeremos en disquisiciones de "mal busto"? Da gusto ver que, tras 17 números, empezáis a conocernos. A nivel técnico, sin duda, nos quedamos con *The Last Revelation*, pero a jugablemente hablando nos quedamos con la frescura del primero.

¿Saldrá algún *Metal Gear* o alguna cosa más para la gris?

Que nosotros sepamos las próximas entregas de Solid Snake serán para Game Boy y Play 2. Respecto a lo de "alguna cosa más", como no nos des más datos...

¿Cuántos planetas le daríais a *Bushido Blade 2*, *Ergheiz* y *Army Men*?

A *Bushido Blade 2* le adjudicaríamos, así a bote pronto, cuatro planetas. A *Army Men*... bueno, mejor ojea la crítica que le hemos dedicado en la sección *En Órbita*, pero ya te adelantamos que no es el mayor bombazo desde la invención de la rueda. Para saber nuestra opinión sobre *Ergheiz* deberás esperar pacientemente un mes más... Hay que ver qué malos somos ¡¡JA, JA, JA!! (añadid efectos de eco y relámpagos a las risas).

Y finalmente lo mejor, Drako, conozco a una chica que se quiere casar contigo. ¿Eres soltero?

Vale que tu hermana sea de la Protectora de Animales en Peligro de Perturbación, pero casarse con nuestro director nos parece a todas luces un sacrificio excesivo sólo comparable al de Juana de Arco en la hoguera, o al de la mujer del Hombre Elefante el día de la boda. No, Drako no está casado aunque tiene un firme compromiso de enmendarse antes de que el último pelo de su cabeza practique el vuelo sin motor.

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

¡Hola tíos buenos! Soy Celeste y tengo 15 años. Me gustaría cartearme con chicos de entre 14 y 18 años (bueno, y si son chicas también). Prometo contestar todas las cartas y enviar una foto mía. Así que ya sabéis, escribid a:
Celeste Muñoz
c/ Font Pudenta, nº 62, bajos 2ª
08110 Montcada i Reixac (Barcelona)

Estoy formando un club para cartearse entre los socios y entre otros clubs por el momento estoy trabajando en la página Web. Si os queréis unir al club mandar un e-mail con los datos a la siguiente dirección e-mail: jaisramos@alehop.com o mandar una carta a:
Aitor-Manuel Ramos
c/ García Morato Nº16-4ºC
39009 Santander (Cantabria)

Me encanta todo lo relacionado con *FFVII* y *FFVIII* así que si queréis un colega de 16 con el que hablar de éste u otro tema podéis escribirme. Prometo contestar. Un abrazo. Mi dirección es:
José Miguel Montoya Martín
Avenida de la Aurora 50, 7º C
29006 Málaga

PORSCHE EN *GT2*

Ignacio Alonso López

Hola, tengo algunas preguntas sobre *Gran Turismo 2*.

¿Lo véis? Ni un "sois la repanocha", ni tampoco un "vuestra competencia está cautiva y desarmada", pero sin embargo publicamos esta carta. Un mensaje, para ti, estimado lector/carteador: las misivas se publican en función de su interés general o de su imaginación, y no por favoritismos, peloterismos y chanchullismos. Que lo sepáis.

¿Ha mejorado el control jugando con volante?

En general, el control es aún más realista que en la primera parte, tanto con el Dual Shock como con los volantes (no sabemos si es positivo o negativo: es cuestión de gustos). Lo que sí podemos afirmar con rotundidad es que hay una mejoría en el control con el pad especial NegCon.

¿Se puede jugar con todos los coches en todos los circuitos?

En principio nos parece que la respuesta es no, aunque el juego es tan increíblemente inmenso y hay tantas opciones distintas por descubrir que tampoco lo podemos asegurar con total certeza. Hay algunas pruebas, como la de los fabricantes, en las que sólo puedes participar con unos vehículos determinados. También hay carreras especializadas en un sistema de tracción determinada (delantera, trasera o a las cuatro ruedas). De todas maneras, *GT2* deja bastante libertad a la hora de escoger coche en la mayoría de competiciones.

¿Es cierto que hay marcas como Porsche que al no tener licencia en el juego aparecen con nombres como RUF?

RUF es una marca real que fabrica en Oriente "réplicas" de Porsche, al igual que hace Venturi (otro fabricante que aparece en *GT2*) con la mítica Ferrari. Al no conseguir estas marcas directamente, Los programadores han tenido la astucia de conseguir la licencia de RUF para alegría y alborozo de los fanáticos del motor europeo. No es la solución ideal, pero menos da un SEAT 850.

Una sugerencia, ¿por qué no hacéis los pósters un poco más pequeños?

Eres el primero en pedirnos tal cosa y, la verdad, no creemos que tu propuesta les caiga simpática al resto de los lectores (casi todos ellos miembros honoríficos del club "Cuanto Más Mejor Aunque Lo Tire a la Basura"). ¿Qué pasa, Ignacio? ¿Tan pequeña es tu habitación? Hmmm... Mejor ve llamando a los albañiles para reformar tu casa, porque nosotros no pensamos ceder ni un centímetro en este tema. El tamaño SÍ importa.

UNA TRECEAÑERA EN APUROS

Eugenia Recena Arjona (Baños de la Encina, Jaén)

Hola. Soy una niña de 13 años. Como ahora me voy a comprar 1 ó 2 juegos de la Play, me gustaría que me aconsejarais juegos buenos.

Teniendo en cuenta tu edad y que pareces estar dando tus primeros pasos en el mundo consolero, nosotros te recomendamos *Crash Team Racing*, por su adictividad y modo multijugador, y *Medievil* por su precio y variedad de géneros. Los dos *Final Fantasy* se nos antojan como imprescindibles, aunque antes deberás descubrir si te gustan los juegos de rol. Otros favoritos de la Redacción, como *Resident Evil 2* o *Metal Gear Solid*, son excelentes pero están recomendados para usuarios que ya han soplado 15 velitas o más en su pastel de cumpleaños.

También quería preguntaros si *The Fifth Element* y *Tomb Raider III* son buenos.

Malos no son, pero tampoco nos quitan mucho el sueño. En el caso de *Tomb Raider III* consideramos, sinceramente, que es la secuela más floja de la serie y habiendo tres más para elegir...saca tú misma las conclusiones.

¿Qué preferís, *Resident Evil 2* o *Tomb Raider III*?

Para nosotros no hay duda posible: *Resident Evil 2*. (A ver, los laramaníacos, que dejen de rasgarse la camisa mientras dirigen su mirada a las alturas, que esto es sólo nuestra opinión).

EL GALLINERO

Nota: La Redacción de *PlanetStation* informa de que los textos publicados en este recuadro son originales de los lectores y, por lo tanto, advierte de que no tiene por qué compartir sus afirmaciones y opiniones.

DONDE DIJE DIGO...
José Manuel Avellaneda (Cieza, Murcia)
Rectificar es de sabios y yo rectifico. Yo había jugado muy poco al *Resident Evil 2* y no sabía muy bien como era, pero hace dos meses me compré este juego y te doy la razón, es un juego buenísimo. Pero *Tenchu* también es un gran juego, al menos para mí.

CLOUD, LA AMEBA PULULANTE
Marian Medina Cuesta (Casabermeja, Málaga)
Me encanta *FFVIII*. Sólo espero que Squall-ido (jua, jua... lo siento, ya llevo un par de *capuccinos* de más) no sea tan "ameba pululante" como Cloud. ¡Qué decepción cuando jugué y me encontré con ese sucedáneo de protagonista con menos personalidad que Leticia Sabater en *Sabor A Ti*! (Léase con tono *Made in* Chiquito).

PIRATERÍA: ¡QUE ALGUIEN HAGA ALGO!
Alberto Carlos Garzon (vía e-mail)
La piratería mata a tus héroes, la piratería destroza consolas, la piratería es mala, etc... Siempre escuchando lo mismo. Yo creo que todos sabemos ya que la piratería es nociva para el mundo de los videojuegos pero, ¿alguien ha hecho algo en contra de ella de verdad? La respuesta es NO. Muchas de las revistas ponen en sus noticias que se han confiscado tantos CDs, tantas grabadoras y demás pero ¡es que eso no sirve de nada! A ver si se dan cuenta de que seguirán grabando y grabando por mucho que se les intente impedir. Tampoco es el remedio hacer los juegos como los que hacen ahora algunas empresas como por ejemplo Sony con *FFVIII*, ya que al poco tiempo de sacarse el juego a la venta sale en Internet el *crack* para saltarse el juego y poderlo grabar. Por mucho que Sony quiera, la piratería seguirá hasta que encuentren una nueva solución efectiva.

¡EH, SIN INSULTAR!
Sina Benito (Altea, Alicante)
Rodrigo Calvo, tenías razón en eso de que hay muchas guías en la revista, pero también hay muchos juegos. A mí me gustan mucho *Los Peores Trucos*, y para decir que no te gustan no hace falta insultar al personal.

LARA EN ITALIANO
José Miguel Rodríguez Sánchez (Badajoz)
Tenéis razón en lo de que *Tomb Raider IV* sigue siendo más de lo mismo. Lo he jugado y es verdad, pero aún así me parece un buen juego. En la segunda fase de entrenamiento con el *peaso* de tutor, los personajes empiezan a hablar en italiano. ¿*Cómorrr*?

¡YO ME QUEDO CON QUISTIS!
David López Herraiz (Motilla del Palancar, Cuenca)
Me he llegado en *FFVIII* hasta Artemisa, me gustaría que hicierais un concurso para votar a quién prefieren los lectores, si a Quistis o a Rinoa, no tenéis por qué dar premio, sólo participar por participar. Yo prefiero a Quistis aunque el patético de Squall no sabe apreciar el encanto que tiene delante de sus narices y prefiera a "ésa".



© Juan Plata


© Sergio Sánchez


© R. Servando Díaz


© David López

NO QUIERO SER PERVERTIDO
José Javier (Torelló, Barcelona)
Siento no haber escrito antes, pero no me atrevía, y al final me he decidido.
Para evitar casos de indecisión como éste queremos desmentir los rumores que dicen que todo aquél que ve publicada su carta aquí es obligado a pagar todas las copichuelas que consuman Seed y Holybear durante una noche de cierre. ¡Basta ya de calumnias, destructores!
Cuando AlejandrA Rodríguez dijo en el número 13 "¿qué opinas que está más bueno, el brazo-cuchilla de Tyrant clavado en tu cara o un mordisco de Jenny en los h**s?" qué quería decir con eso: ¿un mordisco en los huesos o un mordisco en el plural de huevo? No quiero ser pervertido, ni maleducado y aunque lo soy un poco... no penséis mal de mí.**
Ejem, estooo... José Javier ¿tú crees que si en esa frase saliera la palabra "huesos" le habríamos quitado cuatro letras para no ofender al respetable? En todo caso, lo mejor es que escribas a Alejandra para que te aclare cuatro cosas personalmente (la dirección aparece en la Planet número 10). Respecto a lo de ser o no unos pervertidos no somos nadie para hacer juicios morales sobre estas cuestiones (sólo te diremos que la robot Afrodita A de la serie Mazinguer Z es uno de nuestros mitos eróticos por excelencia), pero teniendo en cuenta que te has molestado en escribir y enviar una carta sólo para saber *esto* la verdad es como mínimo se puede decir que eres peculiar.

LA CARTA INTERMINABLE
Marian Medina Cuesta (Casabermeja, Málaga)
Sois los únicos que habéis conseguido que me ría a carcajadas. En serio, no me río tanto desde los primeros números de *Dragon Half* (sic.).
Gracias Marian, es para nosotros un verdadero descanso ser comparados con algo que admiramos. Piensa que la última vez que un lector habló de nuestro humor nos comparó con Benito y Manolo de la serie *Manos a la Obra* y te aseguramos que una afirmación como ésta es capaz de hundir hasta a los directivos Telefónica tras recoger los beneficios de las *stock options*.
No tengo nada que preguntar, así que me voy a dedicar a contaros mi vida un poco... [dos folios después]... yo sé que alguien de la Redacción debe ser *heavy* o por lo menos que le guste la música que no sea Ricky Martin... [otro folio más tarde]... en definitiva, creo que no hemos sacado nada en claro, pero bueno, ya me he desahogado dándome a conocer... [un folio más, pues]... Ahora sí, me voy por fin, así que seguid así que tenéis más arte que un japonés cantando *flamercooorrrl*... [unas líneas más abajo]... ¡¡¡*Diox*!!! He escrito más que en un control de historia de mis años de moza.
Como habéis podido observar esto es sólo un esbozo de la ingente parrafada que Marian nos ha enviado a la Redacción, en la que, además, ¡no nos hace ni una sola pregunta! Lo reconocemos: ésta es la misiva que más nos ha gustado este mes, más que nada por su desbordante humor e imaginación, pero por favor: un poco más de concreción. ¡Qué esto es más largo que las anécdotas de la mili de Rambo! Marian, esperamos (de hecho, necesitamos) nuevas locuras tuyas lo antes posible.



© Cristina Arias

¡¡¡GANADORA!!!
Premio: tarjeta de memoria de 2 MB, camiseta y gorra de *PlanetStation*.

NOTA DE REDACCIÓN: SI TU CARTA NO APARECE EN ESTE NÚMERO, NO DESESPERES; QUIZÁ HA LLEGADO DEMASIADO TARDE Y LA RESERVAMOS PARA EL SIGUIENTE.

TRUCOS SOLICITADOS

TRAS EL ALUD DE LLAMADAS QUE HEMOS RECIBIDO EN LA REDACCIÓN PROTESTANDO POR LA INUTILIDAD DE LOS TRUCOS DE *TOMB RAIDER IV*, ESTE MES HEMOS DECIDIDO REPETIRLOS DESPUÉS DE HABERLOS COMPROBADO VEINTE VECES Y AÑADIR ALGUNO MÁS. QUE QUEDE CLARO: ¡QUE FUNCIONAN SEGURO!

ARMY MEN 3D

Todas las armas
Pausa el juego y pulsa en menos de dos segundos ■, ●, R1, L1, R1+R2.

Limpiar los campos de minas rápidamente
Cuando entres en un campo de minas, selecciona tu detector de minas. Camina unos cuantos pasos

Invencibilidad
Pausa el juego y pulsa en menos de dos segundos ■, ●, L1 y entonces mantén pulsados L1+L2.

Seleccionar nivel
En el menú principal pulsa rápidamente ■, ●, R1, L1, L1+R1

Causar más daño en modo Multijugador
Cuando utilices el lanzallamas en el modo a dos jugadores, pulsa el botón ✕ en lugar de dejarlo apretado. De esta manera, conseguirás hacer más daño.

Correr más rápido en el modo Multijugador
Mantén pulsados ■+▲ para perseguir a tu oponente más rápidamente.

Nivel secreto
Pausa el juego y pulsa ■ 5 veces dejando un intervalo de un segundo entre pulsación y pulsación. Cuando vuelvas al juego, empezarás en uno de los tres niveles secretos.

EL MAÑANA NUNCA MUERE

El Mañana no sabemos, pero el que juegue a este mediocre título sí que corre el riesgo de morir de aburrimiento y de vergüenza ajena viendo al agente secreto más *cool* haciendo monerías tales como moler a palos a sus enemigos con unos bastones de esquí (verídico). Al menos, conténtate con esta miríada de trucos para ayudar a 007 a sobrellevar mejor su misión.

50 paquetes de energía y todas las armas para la misión actual
Pausa el juego y pulsa **Select x2, ● x2, L1 x2, R1 x2.** Si lo introduces correctamente, volverás al juego con estas bonificaciones añadidas. Sólo podrás tener las armas que correspondan a esa misión, pero con la munición al máximo.

Controlar la posición de la cámara
Pausa el juego y pulsa **Select x2, ● x2, R2 x2.** Si lo introduces correctamente, volverás al juego con la posibilidad de controlar la cámara de la siguiente manera:

Acción	Botón
Zoom in	R1
Zoom out	L1
Panorámica a la izquierda	L2
Panorámica a la derecha	R2
Panorámica hacia arriba	▲
Panorámica hacia abajo	✕

Salir por una puerta en cualquier momento
Pausa el juego y pulsa **Select x2, ● x2, ■, ▲, ■** para salir por una puerta, incluso si todavía no has completado el objetivo principal de la misión.

Congelar objetos
Pausa el juego y pulsa **Select x2, ● x2, Select x2, ▲ x2.** Si lo introduces correctamente, volverás al juego. Todos los objetos se quedarán literalmente congelados (no así los enemigos) permitiéndote salir pitando hacia la salida.

Bond gigantesco
Pausa el juego y pulsa **Select x2, ● x2, ▲ x4** mientras estés en una torre. Si lo introduces correctamente, volverás al juego. Este truco también hace que Bond se vuelva invencible cuando tiene protección al máximo o en aquellas áreas donde los paquetes de energía no pueden utilizarse.

Modo Dios
Aunque de alguna manera Bond ya es un dios para algunos (o más bien para algunas), con este truco lo deificarás aún más. Pausa el juego y pulsa **Select x2, ● x2, ▲, Select.**

Invulnerabilidad
Pausa el juego y pulsa **Select x2, ● x2, ▲, Select.** Si lo introduces correctamente, volverás al juego.

Selección de nivel
En el menú principal, pulsa **Select x2, ● x2, L1 x2, ●, L1 x2.** Un extraño sonido confirmará que has introducido el código correctamente.

Energía al máximo
Pausa el juego y pulsa **Select x2, ● x2, ↑ x2, Select.** Si lo introduces correctamente, volverás al juego. También puedes conseguir el mismo efecto pausando el juego y pulsando **Select x2, ● x2, ↑ x2, ↓.**

Energía al mínimo
Pausa el juego y pulsa **Select X2, ● x2, ↓ x2, ↑.** Si lo introduces correctamente, volverás al juego.

Ese hombre, esas películas
En el menú principal pulsa **Select x2, ● x2, L1 x7.** Si lo introduces correctamente, escucharás un extraño sonido. Ahora, ve a la pantalla de Opciones y podrás seleccionar cualquier escena de vídeo del juego.

Eliminar el fuego
Pausa el juego y pulsa **Select x2, ● x2, Select x2, R1 x2.**

Eliminar objetos
Pausa el juego y pulsa **Select x2, ● x2, Select x2, ■ x2.** Si lo has introducido correctamente, volverás al juego. Para desactivar este truco, vuelve a introducir el código.

Eliminar pantallas del juego
Pausa el juego y pulsa **Select x2, ● x2, ←, →, Select.** Si lo has introducido correctamente, volverás al juego. Para desactivar este truco, vuelve a introducir el código.

Ver a través de las paredes
Pausa el juego y pulsa **Select x2, ● x2, Select x2, ● x2.** Si lo has introducido correctamente, volverás al juego.

Seleccionar misión
En el menú principal, pulsa **Select x2, ● x2, L1 x2, ●, L1 x2.** Un sonido confirmará si lo has introducido correctamente.

Cámara espía
Para conseguir la cámara espía, pausa el juego y pulsa **Select x2, ● x2, R2 x2, L2 x2.**

Munición ilimitada
Pausa el juego y pulsa **Select x2, ● x3, ▲.**

Caminar a través de las paredes
Para caminar a través de las paredes y escalar la montaña en el primer nivel, pausa el juego y pulsa **Select x2, ● x2, ▲ x4.**

FIGHTING FORCE 2

Un caso no muy frecuente (por suerte) en la historia de los videojuegos: uno de los trucos para *Fighting Force 2* está basado en la impresionante inteligencia artificial (porque la verdad, impresiona lo suyo ver unos adversarios tan tontos) de los enemigos. Pruébalo.

La pausa que refresca
Practica toda suerte de actos vandálicos en una máquina de refrescos (que la torte-es, vamos) hasta que empiecen a caer las latas. Pulsa entonces ✕ mientras estés al lado para beberte una de ellas.

Malo sí, tonto también

Ésta es una manera de aprovechar a nuestro favor las pocas ganas que pusieron los programadores a la hora de desarrollar la inteligencia artificial de los enemigos. En cualquier nivel donde haya escritorios en los que te puedas subir encima, y los enemigos que te acosen no vayan armados con algún tipo de pistola con la que puedan dispararte, este 'truco' funcionará. Mientras estés subido en uno de estos muebles, podrás descargar a placer tu cargador encima de unos adversarios que morirán preguntándose por qué habrán aceptado un papel de malo en un juego así.

Invulnerabilidad, munición infinita y selección de nivel

En la pantalla donde aparece el mensaje 'Press start', pulsa y mantén pulsados L1+L2+R1+▲+X+←. Si lo has introducido correctamente, una vez que empieces el juego entrarás en una pantalla de selección de nivel. También puedes continuar una partida anterior, con algunas ventajas. Todas tus armas tendrán munición infinita cuando las recojas, y no podrás morir... con las siguientes excepciones: si te quemas o caes desde una altura considerable perderás energía, y ten cuidado con caer en un 'pozo' ya que de poco sirve este truco en esas situaciones. Por cierto, tampoco podrás guardar el juego.

FINAL FANTASY VIII

Como no podía ser de otro modo, iniciamos este mes la ronda de consultas acerca del juego de rol por antonomasia: *Final Fantasy VIII* (por favor, sed piadosos y no comencéis a enviar kilos de cartas ¡que hay más juegos en el mundo!). En esta ocasión, os revelaremos la situación de algunas cartas de personajes. Para obtener a Rinoa en versión naipe, debemos quitársela a su padre el General Cadway en la ciudad de Deling después de haber perdido la carta de Ifrit. Podemos conseguir la carta de Irvine ganando a Flo en Fisherman's Horizon una vez hayamos perdido a Seclet contra la Reina de las Cartas. Y por último, después de que la Reina de las cartas haya perdido el naipe de Mogurito, podemos obtener a Kyros derrotando a un hombre de traje negro que se encuentra al lado de la zona de tiendas en Deling.
Y para los que tengáis ganas de darle una buena manta de palos a Gargantúa en el castillo de Artemisa, apuntad lo siguiente. Podéis conseguir la llave del armero que abre su guarida de dos maneras: o bien pasas andando (sin correr) por el puente evitando que ésta se caiga, o si ya la has tirado puedes recogerla en la sala de exclusas caminando hacia el extremo de la pantalla y pulsando el botón X.

JET MOTO 2 (versión americana)

Personajes y circuitos extra

Para correr con Enigma, pásate las diez pistas en dificultad Master. Cuando consigas a este misterioso personaje, también podrás acceder a un nuevo nivel de dificultad llamado 'Insane!'.

Dibujo oculto

Cuando estás en el circuito Slickrock Gorge salta en el desfiladero con la cascada. Después del salto, date la vuelta y ve a través del agua, y al otro lado podrás ver un extraño dibujo en la pared.

TOMB RAIDER: LA ÚLTIMA REVELACIÓN

Sintiendo el error del mes pasado, en este número os ofrecemos la versión corregida de los trucos para la última aventura de Lara, que esta vez sí funcionan (esperamos por el bien del que cometió el error que así sea).

Nota: Antes de activar estos dos trucos, necesitas encontrar el norte. No, no es una frase hecha: realmente Lara deberás estar mirando hacia este punto cardinal para que funcionen. Para ello, o bien vas girando y consultando constantemente la brújula hasta que nuestra heroína encare el norte, o bien subes a una plataforma y comprueba el punto cardinal: si es norte, perfecto, y si es sur, sólo tienes que darte la vuelta. Ten en cuenta que la aguja que debe señalar el septentrión es la roja, no la negra.

Munición y botiquines infinitos

Entra en el inventario. Selecciona el botiquín grande y pulsa y mantén pulsados L1+L2+R1+R2+↓, y por último aprieta ▲. A partir de entonces, tendrás munición, botiquines y, de regalo, bengalas infinitas.

Saltar niveles

Mientras estás mirando al norte ve a la opción Cargar y pulsa y mantén pulsados L1+L2+R1+R2+↑, y por último aprieta ▲. Volverás al juego y pasarás de nivel.

Todas las armas

Entra en el inventario. Selecciona el botiquín pequeño y pulsa y mantén pulsados L1+L2+R1+R2+↑, y por último aprieta ▲. Esto no funciona en los dos primeros niveles, y tampoco podrás conseguir la mirilla láser de esta forma (debes conseguirla en Alejandría).

CÓDIGOS ACTION REPLAY

LOS PITUFOS

Sonajeros infinitos
8009c66c0063
Biberones infinitos
8009c6640063
Comenzar con 99 puntos de bonificación
d00a2c920000
800a2c920063
Vidas infinitas
800a2c9a0005
Tener todos los Cuartos Lunares
800a2c96001e
Energía infinita
801e24b4000a
Activar A Lomos de la Libélula
800a221cffff
Activar Exploración Bajo Tierra
800a2234ffff
Activar Saltos Nevados
800a224cffff
Activar En la Cima de la Montaña
800a2264ffff
Activar Solo en la Oscuridad
800a227cffff
Activar Caverna de Hielo
800a2294ffff
Activar La Mina de Diamantes
800a22acffff
Activar Splish Splash
800a22c4ffff
Activar Castillo de Gargamel
800a22dcffff

READY 2 RUMBLE

Jugador 1 Energía infinita
80095F9C 0064
Jugador 1 Sin energía
80095F9C 0064
Jugador 2 Energía infinita
800967B8 0064
Jugador 2 Sin energía
800967B8 0000
Tiempo de Round Infinito
80084180 0D0C
Jugador 1 Tener siempre 'Rumble'
80095FA8 0030
Jugador 1 Sin 'Rumble'
80095FA8 0000
Jugador 2 Tener siempre 'Rumble'
800967C4 0030
Jugador 2 Sin 'Rumble'
800967C4 0000
Luchas infinitas en el modo Torneo
80097EA6 0014
Dinero infinito
80097E9C C350
Jugador 1 Barra de puño a tope
80084184 0064
Jugador 1 Sin barra de puño
80084184 0000
Jugador 2 Barra de puño a tope
80084188 0064
Jugador 2 Sin barra de puño
80084188 0000

WORMS ARMAGEDDON

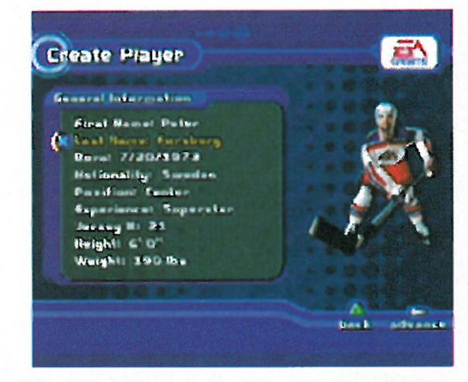
Tiempo infinito
8019B444 FFFF
8019B448 FFFF
Gusano 1 de jugador 1 Salud infinita
8014AAA8 0064
Gusano 2 de jugador 1 Salud infinita
8014AB44 0064
Gusano 3 de jugador 1 Salud infinita
8014ABE0 0064
Gusano 4 de jugador 1 Salud infinita
8014AC7C 0064
Gusano 1 de jugador 2 Salud infinita
8014AF28 0064
Gusano 2 de jugador 2 Salud infinita
8014AD54 0064
Gusano 3 de jugador 2 Salud infinita
8014ADF0 0064
Gusano 4 de jugador 2 Salud infinita
8014AE8C 0064
Gusano 1 de jugador 3 Salud infinita
8014B000 0064
Gusano 2 de jugador 3 Salud infinita
8014B09C 0064
Gusano 3 de jugador 3 Salud infinita
8014B138 0064
Gusano 4 de jugador 3 Salud infinita
8014B1D4 0064
Gusano 1 de jugador 4 Salud infinita
8014B2AC 0064
Gusano 2 de jugador 4 Salud infinita
8014B348 0064
Gusano 3 de jugador 4 Salud infinita
8014B3E4 0064
Gusano 4 de jugador 4 Salud infinita
8014B480 0064

TRUCOS DE ÚLTIMA HORA

NHL 2000 PARA ROMPER EL HIELO

SÚPER JUGADORES
Ve a la pantalla de Crear Jugador e introduce como nombre o Peter Forsberg o Joe Sakic. Responde 'Sí' cuando te pregunten si quieres utilizar sus características, y ajústalos cuanto necesites. Vuelve a la pantalla anterior para cambiar su nombre, pero no cambies nada más.

SÚPER GOL
Ve a la pantalla de Crear Jugador e introduce como nombre Patrick Roy. Responde 'Sí' cuando te pregunten si quieres utilizar sus características.



NBA LIVE 2000 TORRES MÁS ALTAS HAN CAÍDO...

Te ofrecemos la manera de jugar con dos auténticos estrellones del baloncesto.

MICHAEL JORDAN
Derrota a Michael Jordan en el modo One-on-One en nivel Súper Estrella para poder jugar con él.

ISAIAH THOMAS
Consigue quince robos en durante un partido en el nivel Súper Estrella para poder jugar con él.

UM JAMMER LAMMY TÓCALA OTRA VEZ, LAMMY

Sudarás lo tuyo para conseguir activar este truco, pero vale la pena.

MENÚ ESPECIAL
Completa todos los niveles del juego, incluidos los de bonus de Lammy y PaRappa. Entonces, en la pantalla de título aparecerá una nueva opción, 'Special'. Si la seleccionas, accederás a un menú en el que podrás activar música mientras controlas el baile de los personajes del juego.

WARPATH: JURASSIC PARK PARQUE BODRIÁSICO

No sabemos qué da más miedo: la pinta de los bicharracos que controlamos, o la mediocridad entera en que se halla sumido este juego. Consuélate al menos con esta tanda de trucos.

MODOS CHOICE Y SURVIVOR
Completa el modo Arcade en dificultad Fácil con cualquier dinosaurio. A partir de entonces, podrás elegir en el menú principal uno de estos dos modos de juego. Para conseguirlo cuanto antes, ajusta el tiempo de cada round 30 segundos.

PERSONAJES DE BONUS
Completa el modo Arcade con cualquier dinosaurio normal. Ahora, cada vez que lo vuelvas a completar, conseguirás un nuevo bichosaurio, hasta un total de seis.

MODO EXHIBICIÓN
Completa el modo Arcade con los ocho bichos normales y cinco secretos para activar el modo Exhibición en el menú principal.

SECUENCIA DE VÍDEO
Completa el modo arcade con los 14 personajes al completo para ver una secuencia de vídeo que tiene por protagonistas (¿lo adivináis?) a los dinosaurios.

APARIENCIA DISTINTA
Completa el modo Survival para conseguir dinosaurios con un aspecto diferente. En la pantalla de selección, pulsa △ para cambiar la apariencia del dinosaurio que vayas a seleccionar.

INVENCIBILIDAD
Completa el modo Survival sin usar ninguna continuación para activar la opción de Invencibilidad.

G-POLICE 2 EL FUTURO DE LA LEY

TODOS LOS SECRETOS
Introduce UTOPIA como password para activar las 15 misiones de bonus, secuencias de vídeo, pruebas de las músicas y galería de arte.

SELECCIÓN DE NIVEL
Introduce PLINTH como password para activar las 30 misiones estándar y la secuencia de los créditos finales.





MEDAL OF HONOR SECRETOS DE GUERRA

La medalla nos la tendríamos que poner nosotros: para que veáis que os cuidamos, ampliamos los trucos para este magnífico juego que os ofrecimos el mes pasado.

TRUCOS
Ve a la pantalla de Opciones, y selecciona Password para introducir cualquiera de estos códigos en la máquina Enigma, que empezará a emitir destellos de luz verde.

MOSTMEDALS .... Audie Murphy (invulnerabilidad)
CAPTAINDYE .... Modo Captain Dye (cuando comencemos una nueva pantalla, la energía no se llenará al 100%).

SECRET PICTURES
Introduce uno de los siguientes passwords para ver algunas fotos divertidas pero totalmente obviables así como algunos dibujos.

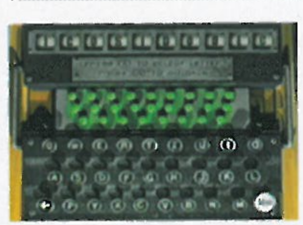
COOLCHICK .. Lynn Henson (jefe de diseño del juego) cuando era pequeño
AJRULES .... Adrian Jones (diseñador técnico) cuando era pequeño
DWIMOHTEAM .... Galería secreta de fotos de equipo (pulsa 5 para ir pasando fotos)
DWIGALLERY .... Galería secreta de fotos de los desarrolladores

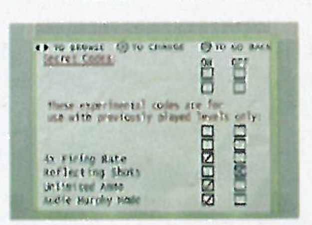
PERSONAJES EN MODO MULTIJUGADOR
Introduce uno de los siguientes passwords para activar uniformes secretos en el modo Multijugador.

BIGFATMAN .... Evil Colonel Muller
GUNTHER .... Gunther
BEACHBALL .... Noah
HERRZOMBIE .... Otto

PASSWORDS DE MISIÓN
Tras introducir uno de estos, ve a la sala de War Records y selecciona Mission Log para encontrar las misiones activadas.

2 .... ZERSTOREN
3 .... BOOTSINKT
4 .... SENFGAS
5 .... SCHWERES
6 .... SICHERUNG
7 .... GESAMTHEIT







By I-MAN
The psX files
Memory card 4CM
NEW!!
RAMNET
5 Colores
Realistic Racing Wheel
Compatible with Playstation
Reparaciones
NEW!!
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
Dancing Queen
VIDEO cD
REDANT
La verdad esta aqui dentro
BARCELONA
93 426 10 80
Parlamento, 13
ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
MALLORCA
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
BADALONA
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo
MATARO
93 758 68 28
Francesc Macia, 9
SABADELL
93 726 65 09
Convent, 59
GERONA
972 21 66 29
La Salle, 16-18 Girona Boulevard
BARCELONA
93 453 83 48
Sepulveda, 155

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA QUÉ GUÍAS HEMOS PUBLICADO EN CADA PLANET

Y SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61

n°1



Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

n°4





Tomb Raider III (2ª parte), Apocalypse, Bichos, ODT, TOCA 2 Touring Cars, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3: Warped, Actua Soccer 3, FIFA '99, Michael Owen's WLS '99, Soul Blade

n°5





Wild Arms (1ª parte), Rival Schools, Apocalypse, NBA Live '99, Heart of Darkness, TOCA 2 (2ª parte), Crash Bandicoot 3: Warped (2ª parte), Tomb Raider III (3ª parte), Hércules y Comparativo volantes PSX

n°6

Reportaje Metal Gear Solid (análisis + avance guía) C3 Racing, Constructor, Street Fighter Alpha 3, WCW/NWO Thunder, Croc, Devil Dice, Wild Arms (2ª parte) Preview Ridge Racer Type 4

n°7





Rigdge Racer Type 4, Asterix, Metal Gear Solid (2ª parte), Reportaje Juegos de terror, Populous:El Principio, Reportaje, Los mejores juegos, The Granstream Saga, Akuji the Heartless, Tomb Raider II (1ª parte), Alundra (1ª parte)

n°8

Driver,Street Fighter Alpha 3,Rugrats, Warzone 2100, Ridge Racer Type 4, Rollcage, Metal Gear Solid (3ª parte) Gex: Deep Cover Gecko, Civilization II, MSH vs. SF Tomb Raider II (2ª parte), Alundra (2ª parte)

n°9



Need for Speed IV: Road Challenge, Rollcage (2ª parte), Warzone 2100, Darkstalkers 3, Gex: Deep Cover Gecko (2ª parte), KKND, Tomb Raider II (2ª parte), Alundra (3ª parte). Reportaje especial feria E3.

n°10



Driver, Hard Edge, Gran Turismo, Asterix, Diver's Dream, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Tomb Raider II (4ª y última parte). Reportajes especiales: Carne píxels y juegos de vídeo; Play en la playa.

n°11





Driver (2ª parte), Ape Escape (1ª parte), Trap Runner, Grand Theft Auto: London, C&C: Red Alert, Broken Sword 2, Tomb Raider (1ª parte). Reportaje especial: Entre pistolas anda el juego.

n°12

Guías de: Silent Hill, Syphon Filter, V-Rally 2, Ape Escape (2ª parte) y Tomb Raider (2ª parte). Reportaje especial: El rol que viene de Japón. Primera crónica de la feria londinense ECTS

n°13



Guías: Soul Reaver, Croc 2 (1º parte), WWF Attitude, Silent Hill (2º parte), Medievil y Tenchu. Reportaje especial: feria londinense ECTS. Reportaje especial: ¡1 año de PlanetStation!

n°14



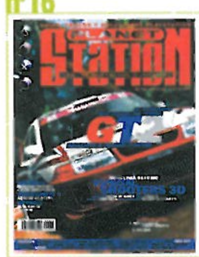
Especial Expediente X: análisis + guía. Superanálisis Final Fantasy VIII. Guías: Shadowman(1ª parte), Silent Hill (3ª y última parte), Croc 2 (2ª parte), Wip3out, G-Police 2, Legend Of Kartia.

n°15



Especial MGS: Special Missions: análisis + guía. Análisis Tomb Raider IV. Guías: Sled Storm, Tony Hawk's Skateboarding, Speed Freaks, Rainbow Six (1ª parte), ShadowMan (2ª parte)

n°16

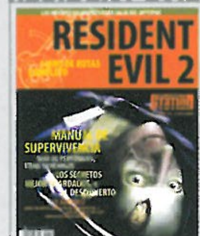


Especial Shoot'em-up 3D: comparativa y guía Quake II. Análisis: Gran Turismo 2. Guías: Spyro 2, Wu-Tang, Grand Theft Auto 2, Ronin Blade (1ª parte), Rainbow Six (2ª parte), WCW Mayhem.

ESPECIALES

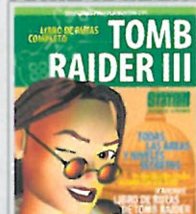


RESIDENT EVIL 675 PESETAS



La saga *Resident Evil*, paso a paso. Les chupamos toda la sangre a *Resident Evil 2* y *Resident Evil*: trucos, tácticas, secretos y la guía definitiva de ambos títulos.

TOMB RAIDER III 795 PESETAS



Las tres aventuras de Lara Croft, *Tomb Raider I, II y III*, paso a paso. Con todos los mapas y secretos para completar la saga. ¡La mejor guía que puedes encontrar!

FINAL FANTASY VIII 675 PESETAS



Si te gustó nuetra guía de *Final Fantasy VII*, no puedes dejar de comprar nuestro número especial con todo lo que debes saber para acabar con éxito el octavo capítulo de la saga.

ESPECIALES

LAS REVISTAS SE VENDEN AL PRECIO DE PORTADA, 495 PESETAS (EXCEPTO NUM. ESPECIALES) + GASTOS DE ENVÍO Y SE PAGAN CONTRA REEMBOLSO AL RECIBIR LA/S REVISTA/S.

NOTA: LOS NÚMEROS 2 Y 3, ASÍ COMO EL MONOGRÁFICO *FINAL FANTASY VII* ESTÁN AGOTADOS.

Cuenta atrás

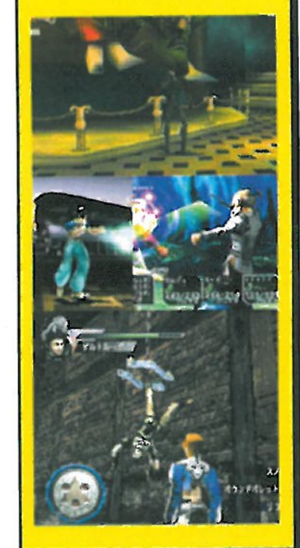
novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá novedades bomb

TÍTULO	EDITOR	DISTRIBUIDOR
ABRIL		
MICRO MANIACS	CODEMASTERS	PROEIN
MISSILE COMMAND	HASBRO	PROEIN
NIGHTMARE C. 2	ACTIVISION	KONAMI
URBAN CHAOS	EIDOS	PROEIN
UEFA CHAMPIONS L. 2000	EIDOS	PROEIN
SILICON VALLEY	TAKE 2	PROEIN
PRINCE NASEEM BOXING	CODEMASTERS	PROEIN
SUPERBIKES 2000	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS
RALLY CHAMPIONSHIP	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS
TOMB RAIDER III (PLAT.)	EIDOS	PROEIN
CIBER TIGER	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS
DUNE 2000	EA WESTWOOD	ELECTRONIC ARTS
STAR: LFP	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS
HELL NIGHT	KONAMI	KONAMI
EHRGEIZ	SQUARE	SONY
STAR IXIOM	NAMCO	SONY
TINY TANK	APPALOOSA	SONY
FEAR EFFECT	EIDOS	PROEIN
LEGEND OF LEGAIA	SONY	SONY
COOL BOARDERS 4	989 STUDIOS	SONY
LMA FOOTBALL MAN.	CODEMASTERS	PROEIN
DISNEY WORLD RACING	EIDOS	PROEIN
CIRCUIT PRO BOWLING 2	THQ	PROEIN
ARMORINES PRJ. SWARM	ACCLAIM	ACCLAIM
SUPERCROSS 2000	ACCLAIM	ACCLAIM
NHL FACE OFF	989 STUDIOS	SONY
BALDUR'S GATE	BIOWARE	VIRGIN
EARTHWORM JIM 3D	VIS INTERACTIVE	VIRGIN
TRON BOONE	CAPCOM	VIRGIN

TÍTULO	EDITOR	DISTRIBUIDOR
GEKIDO	NAPS TEAM	INFOGRAMES
RALLY MASTERS	CANAL + MULTIMEDIA	INFOGRAMES
CRUSADERS OF M&M	3DO	INFOGRAMES
COLIN MC RAE 2	CODEMASTERS	PROEIN
RESIDENT EVIL 3	CAPCOM	PROEIN
RONALDO V-FOOTBALL	INFOGRAMES	INFOGRAMES
JOJO'S ADVENTURE	CAPCOM	VIRGIN
SF EX + ALPHA 2	CAPCOM	VIRGIN
VANISHING POINT	ACCLAIM	ACCLAIM
SUPERCROSS 2000	ACCLAIM	ACCLAIM
TOY STORY 2	ACTIVISION	PROEIN
X-MEN	ACTIVISION	PROEIN
EAGLE ONE HARRIER ATT.	SIMIS	INFOGRAMES
PREMIER MAN. 2000	CANAL + MULTIMEDIA	INFOGRAMES
SPECS OPS	TAKE 2	PROEIN
LUCKY LUKE	INFOGRAMES	INFOGRAMES
RADIKAL BIKERS	INFOGRAMES	INFOGRAMES
HYDRO THUNDER	MIDWAY	INFOGRAMES
COLONY WARS: RED SUN	PSYGNOSIS	SONY
ROLLCAGE STAGE II	PSYGNOSIS	SONY
GHOUL PANIC	NAMCO	SONY
SYPHON FILTER 2	989 STUDIOS	SONY
GHOUL PANIC	NAMCO	SONY
MEDIEVIL 2	SONY	SONY
BARBIE SUPER SPORTS	SONY	SONY
TELEÑECOS MOTORMAN.	SONY	SONY
EVERYBODY'S GOLF 2	SONY	SONY
MAYO		
GLOBAL ASSAULT	3DO	INFOGRAMES
SARGES HEROES	3DO	INFOGRAMES
EUROPEAN SUP. LEAGUE	VIRGIN	VIRGIN
SEPTIEMBRE		
PLASMA SWORD	CAPCOM	VIRGIN
NOVIEMBRE		
ESL CLASSIC SQUADS 2	CRIMSON	VIRGIN

Llega la primavera y las consiguientes e irritantes alergias que provocan todo tipo de alteraciones en nuestro organismo. O si no, que se lo digan a la señorita Aya Brea y el desfile de seres mutantes que le acompañan en el genial *Parasite Eve II* del que os desvelamos los primeros misterios. El que parece estar en buena forma pese a haber pasado ya del medio milenio es Sir Fortesque, que nos visita en un avance de su segunda aventura. Además, os ofrecemos las primeras imágenes del enésimo retorno de los luchadores callejeros y os explicamos algo más de Syphon Filter 2.

ACCESO DIRECTO







PARASITANDO A RESIDENT EVIL

PARASITE EVE II

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: SQUARE
EDITOR: SQUARE
DISTRIBUIDOR: OJALÁ QUE LO HAYA
LANZAMIENTO: DIOS DIRÁ

Parasite Eve II confirma que Square no se conforma nunca con exprimir un filón, sino que cada entrega de sus sagas es, por sí sola, un juego con personalidad propia. Esto viene a cuento porque los que esperen una repetición mimética de lo que se vio en el primer *Parasite Eve* se van a llevar una sorpresa del tamaño de los calzoncillos de Luciano Pavarotti. Pese a que comparte con el primero la bella protagonista (Aya Brea) y la temática terrorífica, en esta secuela han desaparecido casi todos lo elementos roleros, incluidos los combates por turnos. La gran pregunta que nos hacemos es la misma que los participantes del programa televisivo *El Patito Feo*: ¿hemos ganado algo con el cambio? Sigue leyendo y saca tus propias conclusiones.

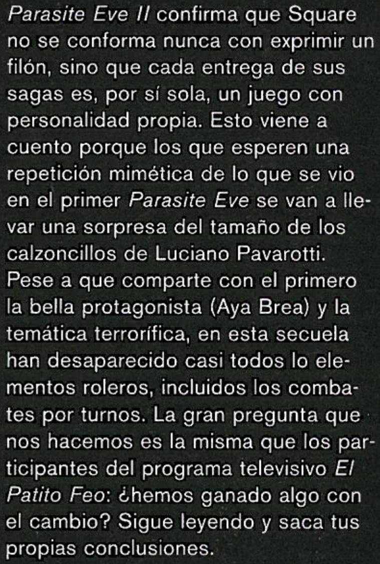
Si no fuera porque hay una mujer dentro, hubiéramos jurado que es la habitación de un redactor de Planet.







-¿Qué haces todo el día mirando al cielo con el picahielos en la mano?
- Es por si los aerolitos...











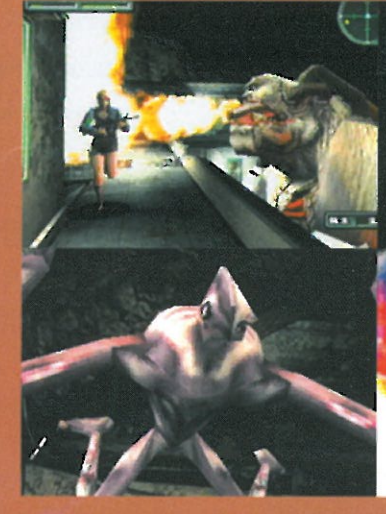
EL ROLEAR SE VA A ACABAR

A nivel gráfico sólo podemos decir cosas buenas de *Parasite Eve II*. Es inevitable quedarse totalmente embobado observando la sexy imagen de la agente Aya Brea reflejada en los cristales, las logradísimas fuentes de luz (esas luces de los coches patrulla...), así como los efectos de deformación de pantalla que se pueden apreciar en alguna secuencia cinemática o en el enfrentamiento con un *final boss* equipado con un camuflaje al estilo de la película *Depredador*. Por supuesto, el modelado polígonal de los personajes es mucho mejor que en el primer título, las escenas de vídeo dejan al jugador sin respiración (mención especial para



MI JEFE ES UN MONSTRUO

En *Parasite Eve II* encontrarás una buena colección de *final bosses* entre los que destaca un misterioso enmascarado que medirá fuerzas con Aya por primera vez en la Torre de la Acrópolis (si consigues vencerle el maloso huirá con un salto al tejado al más puro estilo *The Matrix*). Por supuesto, tampoco falta toda una galería de bichos feos a los que deberás domar a base de lanzagranadas: desde el increíble hombre-arácnido que desaparece a voluntad como por arte de magia (no, no se trata del redactor Seed el día que estrenan una película de Catherine Zeta-Jones) hasta el gigantón con lanzallamas bucal (tampoco se trata de Holybear el día que toca enchilada de chorizos del piquillo en el menú).















la escena de la ducha de la protagonista ante la cual los redactores de Planet comentaron al unísono: "¡Gñññññe! ¡Slurp! ¡Arf, arf!") y los fondos prerrenderizados alcanzan un realismo inusitado. No esperábamos menos de un juego de Square.

La mecánica de juego combina por un lado puzzles a resolver para llegar a nuevas zonas del mapeado y por otro el enfrentamiento con toda clase de monstruos mutantes que, al desaparecer los combates por turnos, ahora tienen un inequívoco componente de acción. Para eliminar a los monstruos ahora Aya dispone de libertad total de movimientos y de un buen arsenal de armas (pistola, escopeta, lanzagrandas, metralleta...)

Eso sí, aún quedan algunas reminiscencias de los orígenes roleros de *Parasite Eve* que alegrarán a los fanáticos de Square, como los poderes especiales (llámales magias si quieres) que, por ejemplo, permiten a Aya tostar a los enemigos con fuego o curarse a ella misma. Sin embargo, algunas de estas características RPG se dan de bruces con el realismo del juego. Por ejemplo, cuando elimines a los enemigos serás recompensado con experiencia –necesaria para conseguir nuevas magias– dinero para comprar armas y objetos

"¡Camareroooo! Este pollo de Doñana está muy poco hecho."

Aya descubriendo el pastel de una "red" de mutaciones ilegales.







O Aya se ha equivocado de lavabo, o bien las mutaciones mitocondrianas también han producido cambios fisiológicos en ella...

MÁS VALE UNA MUTACIÓN QUE MIL PALABRAS

La primera secuencia de vídeo del juego, aunque no tan impactante como la ardiente secuencia de la ópera de *Parasite Eve*, llega a los límites de inquietud que eran de esperar. En ella vemos como una buena mujer que está tomando tranquilamente su cafelito en el bar se transforma en un mutante-macaco rasgando su modelito de Armani como si fuera La Increíble Hulka. Mucho nos tememos que por muchas liposucciones que se haga, esta chica no volverá a lucir el bikini en la playa...





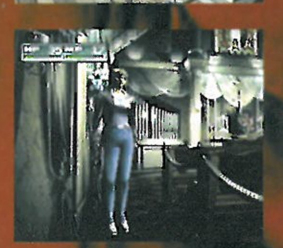




"Suerte que siempre tengo a mano el antiparasitario para mutantes, vendedores de enciclopedias y estudiantes recaudando fondos para viajes."

- ¿Para llegar al ayuntamiento?
- Tuerza al tercer zombi a la derecha y todo recto.











varios (¿qué monstruo va por ahí hoy en día sin una cartera repleta de billetes, municiones y pastillas de salud?). Tampoco hubiera estado de más que hubieran dotado a los personajes con voces ya que el juego tampoco tiene una ingente cantidad de diálogos que justifique su mudez por falta de espacio en los dos CDs de que consta.

ACCIÓN 1, ORIGINALIDAD 0

Pero todos estos pequeños fallos son menudencias. La principal crítica que se le puede hacer a *Parasite Eve II* muchos de vosotros ya la habréis adivinado. A ver, el despistado del fondo, ¿no caes en qué puede ser? Veamos: bichos mutantes que debes matar a base de plomo, muchos puzzles que resolver para abrir nuevas puertas, un desarrollo cinematográfico con diálogos entre personajes aquí y allí, unos cuantos toques sangrientos para saciar a los fanáticos del *gore*…

¡Anda! ¡Pero si a Square le ha salido un *Resident Evil*! Efectivamente, la desaparición de los ingredientes de RPG agradará a los amantes de las aventuras de acción, pero ha hecho que *Parasite Eve II* tenga menos personalidad propia que un soldado raso de los Clicks de Famóbil.

Ello no impide que este título se sitúe entre los mejores del género de terror, ya que virtudes tampoco le faltan. La ambientación es soberbia y, aunque la primera parte del juego situada en Los Angeles no ofrece nada nuevo, cuando la acción se traslada a un pueblucho situado en medio del desierto de Mojave el interés sube muchos enteros. El aire de western decadente y oscuro al estilo de la película *Vampiros* de John Capenter es fascinante, y los angustiantes *flashbacks* que padece Aya añaden mucho misterio a la trama.

Parasite Eve II es, ante todo, un terrorífico festín audiovisual que los usuarios europeos no deberíamos perdernos, pero teniendo en cuenta que aún estamos esperando que alguien publique por estas tierras la primera parte nos tememos lo peor. ¡Que alguien nos demuestre que estamos equivocados, por favor!

AYA BREA TE ECHA UNOS TIRITOS

Nada más empezar una partida de *Parasite Eve II* tendrás la oportunidad de practicar tu puntería en una galería de tiro. Aparte de ser una manera de familiarizarte con el sistema de disparo, si demuestras tener mejor puntería que Fernando "el pato" Romay jugando a baloncesto con la canasta de David el Gnomo recibirás una serie de suculentas recompensas.







CLÁSICO ENTRE LOS CLÁSICOS

CHRONO CROSS

¡ESTO PROMETE!

DESARROLLADOR: SQUARE

EDITOR: SQUARE

DISTRIBUIDOR: QUI LO SA

LANZAMIENTO: ¡OJALÁ!

Datos básicos de *Chrono Cross*: nuevo lanzamiento de Square, nuevo juego de rol y nueva obra maestra (¿cuántas lleva ya la compañía nipona?). Cuando algunos empezaban a acusar a Square de que en juegos como *Final Fantasy VII* y *VIII* disfrazaba una jugabilidad que no llegaba a la altura de sus clásicos de 16 bits con unos gráficos de órdago, los maestros del país del sol naciente se han sacado de la manga un título que ha sacudido los cimientos de la industria del videojuego y que ha recibido los mayores halagos de toda la crítica internacional.

Tal como los roleros más curtidos sabrán, esta es la segunda parte de *Chrono Trigger*, un mítico juego de Super Nintendo (recientemente versionado para Play) que contaba con unos fabulosos diseños de Akira Toriyama (sí, el autor de la serie de dibujos *Dragon Ball*). El bueno de Tori no ha participado en esta secuela pero, por lo visto, esto no ha ensombrecido ni un ápice la grandeza de un juego que ha nacido para ser un serio aspirante al título de mejor RPG *playstationero* de la historia.









DELIRIO AUDIOVISUAL

Como era de esperar, los gráficos prerrenderizados son simplemente alucinantes, llenos de una belleza especial que hace que, en comparación, los de *Final Fantasy VIII* parezcan un tanto fríos. Las secuencias de vídeo mantienen la calidad habitual de Square, es decir, la mejor del mercado. Los gráficos de las batallas son completamente en 3D contando con escenarios en tiempo real que son de lo mejorcito visto en el género, y las magias son muy espectaculares pero algo más breves y concisas que las interminables escenificaciones vistas en el juego de Squall y compañía. Pero lo mejor de todo es la excepcional banda sonora que ha sido aclamada unánimemente como la mejor jamás oída en un título de rol de 32 bits.

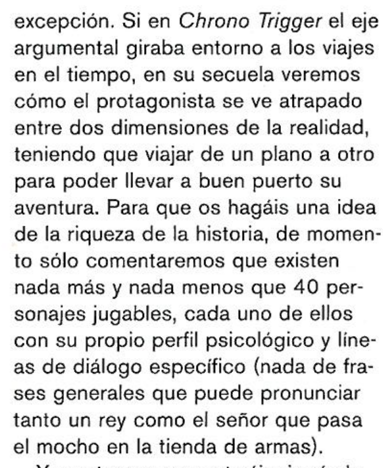
Tras un gran juego de rol suele haber un argumento más enrevesado que el manual de instrucciones del Batmóvil, y *Chrono Cross* no podía ser una





(Izquierda) "Jo, Patxi me parece que deberías abandonar tu dieta de leche con Whiskas."



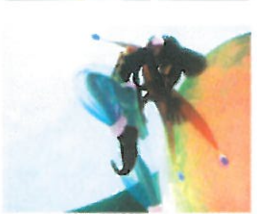


excepción. Si en *Chrono Trigger* el eje argumental giraba entorno a los viajes en el tiempo, en su secuela veremos cómo el protagonista se ve atrapado entre dos dimensiones de la realidad, teniendo que viajar de un plano a otro para poder llevar a buen puerto su aventura. Para que os hagáis una idea de la riqueza de la historia, de momento sólo comentaremos que existen nada más y nada menos que 40 personajes jugables, cada uno de ellos con su propio perfil psicológico y líneas de diálogo específico (nada de frases generales que puede pronunciar tanto un rey como el señor que pasa el mocho en la tienda de armas).

Y vosotros os preguntaréis: ¿cuándo saldrá esta maravilla en España? Y nosotros os decimos que la pregunta correcta es: ¿va a salir este *torpedo* audiovisual algún día en nuestro bendito país? De momento, sólo sabemos que en Japón ya está en la calle y que aparecerá en USA en el segundo semestre de este año. Seguiremos informando.



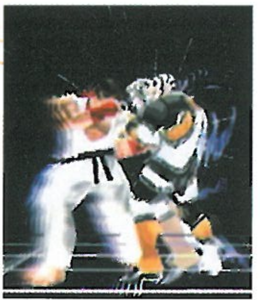




Los pantalones transparentes están muy bien para lucir piernas depiladas pero no se los recomendaríamos a aquellos con estremidades "modelo Chewbacca".

EL ÚLTIMO *STREET FIGHTER*... POR AHORA

STREET FIGHTER EX 2 PLUS





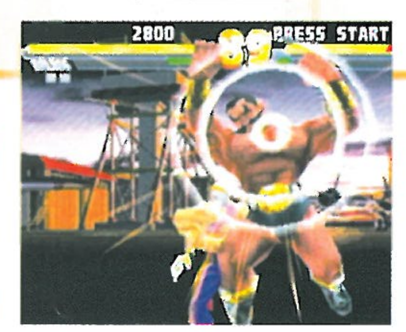




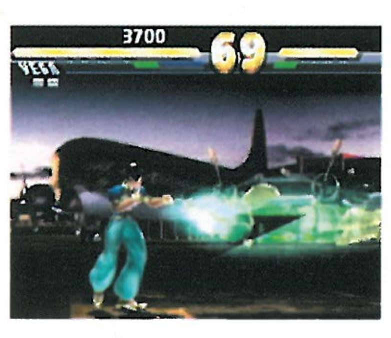
¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: ARIKA
EDITOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
LANZAMIENTO: ABRIL



Nuevos personajes, nuevas animaciones, golpes, modos de juego... Hace ya bastante tiempo que el lanzamiento de un nuevo miembro de la familia *Street Fighter* perdió la capacidad de sorpresa entre los jugadores de PlayStation. Esto es aún más acusado en el caso del título que nos ocupa: ¿qué se podría esperar de un juego que es una secuela de una versión del clásico? Pues por una vez en mucho tiempo, y esperando que sirva de precedente, lo que tenéis que esperar de este *Street Fighter EX 2 Plus* además de tener uno de los títulos más difíciles de pronunciar de carrerilla, es uno de los beat'em-ups más divertidos que hay en el catálogo PlayStation.





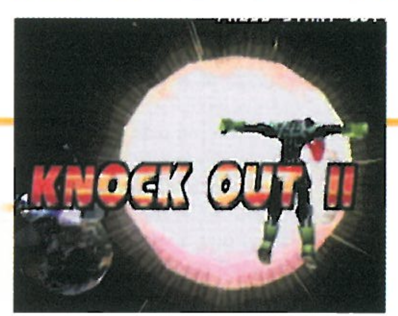




HUMOR A GOLPES

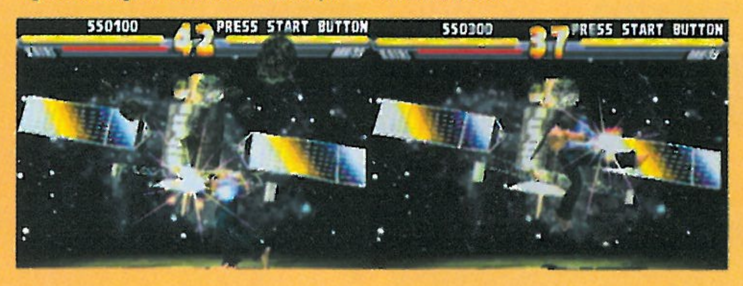
La primera impresión que nos llevamos después de echar la primera partida a la versión japonesa de *EX 2* es que, al igual que en la primera parte, se ha mantenido fiel al espíritu jugable de la saga. A pesar de controlar personajes poligonales, no esperéis encontraros un *Tekken* con bolas de energía: lo único en tres dimensiones son los personajes y la caja del juego, no la manera de jugar. Ni siquiera contamos con el llamado '*sidestep*' o paso lateral, que nos permite esquivar como en *Tekken 3* y responder un ataque desde otro plano. De todas maneras, *EX 2* no pretende en ningún momento ponerse a la altura del título de Namco, sino mejorar y potenciar el *Street Fighter* clásico. Y lo consigue.

Otro de los puntos en común con su primera parte es el imperante sentido del humor que reina en este juego. Desde las animaciones de los personajes hasta sus golpes especiales o las llaves que podemos realizar, todo en *EX 2* parece que se ha planteado como una manera de tomarse a broma los límites absurdos de seriedad y grandilocuencia a los que estaba llegando la saga. Un buen ejemplo de ello sería el súper especial de Zangief, durante el cual el entrañable tarugo ruso no para de hacer súplex hasta que le salen agujetas en los sobacos, para al final dar un salto fuera de la



TORTAZOS VÍA SATÉLITE

Uno de los momentos más divertidos y delirantes de *SF EX 2 Plus* es la segunda fase de bonus, similar (en cierto modo) a la del coche en el *Street Fighter II* original. Situados en el espacio exterior, deberemos acabar a golpes con un satélite de comunicaciones (mirad las capturas si no nos creéis) mientras soportamos una intensa lluvia de meteoritos.





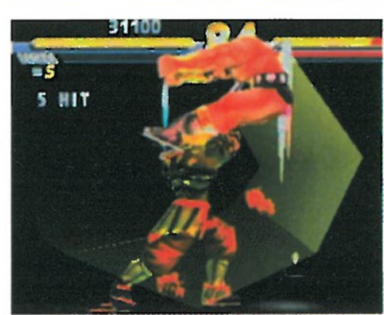


Tierra con el adversario entre las piernas e incrustado en el suelo. Eso por no hablar de la lluvia de aerolitos (no, los de *EX 2* no son agua del grifo congelada, como en España) que caen sobre la pantalla cuando derrotamos a un enemigo con un especial, la llave de Vega que consiste en estampar al adversario contra la pantalla del televisor... Vamos, que no nos habíamos reído tanto con un juego de Ryu y compañía desde *Street Fighter: La película*, aunque en aquel caso fuera por otros motivos.



¿QUÉ HAY DE NUEVO, RYU?

La parte técnica, sin sufrir una importante mejora, ha ganado bastantes enteros respecto a la primera parte. Los luchadores están formados por una mayor cantidad de polígonos, y se mueven de una manera más suave y con animaciones más fluidas, además de tener más detalles en ropa y cuerpo. Lamentablemente, no podemos decir lo mismo de los fondos, auténticos murales de parvulario borrosos, pésimamente integrados con el escenario de la acción y más sosos que una sopa de aire. Tan sólo hay dos que se salvan: el decorado final de la pantalla de M.

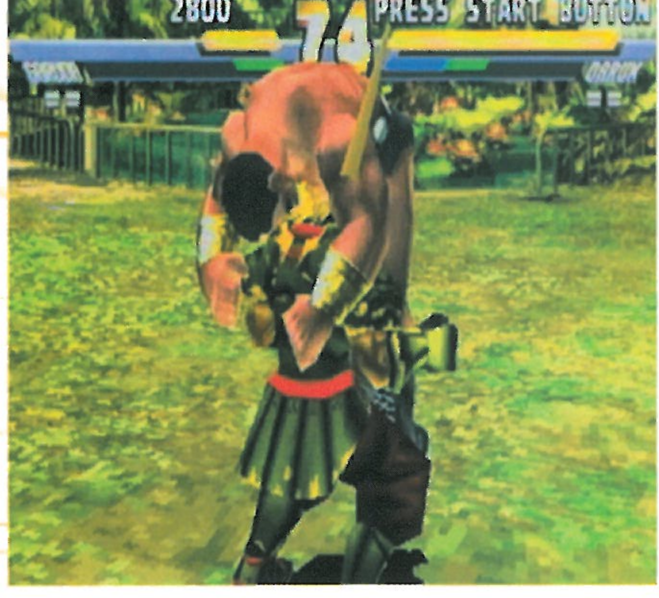




Bison y el relajante fondo negro de la sala de entrenamiento (no se ve nada, pero os aseguramos que es mejor así).

Cuestiones de fondo aparte, *EX 2* aporta un par de curiosas innovaciones en la forma de luchar de los personajes con dos añadidos. En primer lugar, podremos diseñar nuestros propios combos rápidos activando los llamados *Excel Moves*, que durante unos momentos acelerarán el ritmo de golpes de nuestro personaje para poder ofrecer a nuestro adversario una auténtica lluvia de golpes. La segunda novedad es la posibilidad, si tenemos la paciencia de llenar las tres barras de potencia, de realizar un impresionante golpe especial capaz de quitar tres cuartas partes de la barra del contrario.

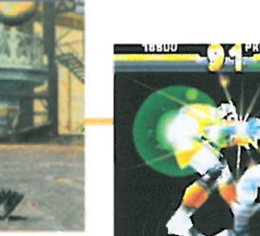
Pero sin duda lo mejor de este juego es que ¡posiblemente llegue a nuestro país! Aunque la versión PAL debería acortar bastante los interminables tiempos de carga entre combate y combate para hacerlos mínimamente soportables, *Street Fighter EX 2 Plus* supone un auténtico broche de oro para la saga del juego de lucha que dura y dura.



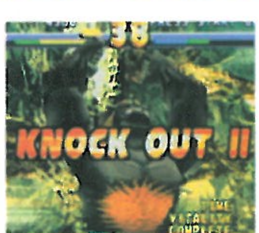
"¡No, con el ombligo no!"











Pues para ser "Blanka" a nosotros nos parece bastante negro.

LA VENGANZA DE LOS NOVATOS

AREA: Una especie de Inspector Gadget con coletas, Area se vale de los cacharros inventados por su padre para aporrear a los contrarios. Su favorito: un brazo mecánico, mezcla entre petardo sanjuanero y los bíceps de Terminator.

SHADOWGEIST: Típico luchador misterioso, a medio camino entre súper héroe de saldo y macarra discotequero de los 80 (ya quisiera Tony Manero haber tenido una camisa con ese cuello talla XXL).

SHARON: Aunque se valga de una pistola para deshacerse de los adversarios, la turgente Sharon cuenta con muchas otras armas de mujer capaz de dejar KO al más pintado (bueno, con la excepción quizá de Vulcano Rosso...)

VULCANO ROSSO: Alguna parte de su cuerpo debe hacer honor a su nombre (volcán rojo), ya que la pinta y los movimientos amanerados de Vulcano son de un modosito...



¡ADIÓS, CABEZONES!

WILD ARMS: 2ND IGNITION





Los programadores de Contrail se caracterizan por hacer personajes algo "contrailhechos".

¡ESTO PROMETE!

DESARROLLADOR: CONTRAIL
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: ¿LO HABRÁ?
LANZAMIENTO: CUANTO ANTES MEJOR

Wild Arms se caracterizó por ser un RPG 100 % japonés: costará olvidar sus secuencias de vídeo *anime* muy trabajadas, miles de farragosas batallas por turnos, 'cabezones' carismáticos con un par de animaciones, rudimentario entorno gráfico en dos dimensiones y una fabulosa banda sonora con reminiscencias del *western*. Contrail ha decidido dar un repaso poligonal a un título que contaba con un aspecto visual propio de los 16 bits, y en *Wild Arms 2* veremos cómo los antiguos minúsculos personajes se han convertido en unos sprites en 2D mucho más estilizados. Además, podremos movernos en un entorno 3D de una calidad gráfica más que notable. Para los que aún recuerdan al trío protagonista de la primera parte, *Wild Arms 2* presenta tres *alter egos* casi perfectos: el valiente





Ashley Winchester y su fusil darán la replica a Rudy, la dulce Riruka Eleniak y su toque sexy-lolita reemplazarán a Cecilia y Jack encontrará su sucesor en el duro y solitario Brad Evans. El malo de la historia será el señor Vinsfeld



Rhadamantus, líder del malévolo clan Odessa con intención de dominar toda Filgaia, y entre sus secuaces encontraremos a una cómica pareja de lagartos chuscos que responden a los nombres de Toka y Ge. Un mapeado inmenso por explorar, secuencias de *anime* a porillo, escenas de combate en 3D con enemigos espectaculares (y gracias a Dios evitables), un minijuego de cartas a lo *FFVIII* y una música a cargo de Michiko Naruke (el mismo compositor de la primera entrega) completan los atractivos de un título que rogamos al cielo sea distribuido en nuestro país.

FUEGO EN EL CUERPO

BREATH OF FIRE IV





DESARROLLADOR: CAPCOM
EDITOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: ¿VIRGIN?
LANZAMIENTO: INVESTIGAREMOS...

Parece que Capcom no tiene reparos a la hora de estrujar el éxito de un título sacando una continuación tras otra. En sagas con el tirón de *Street Fighter* o *Resident Evil* todavía se entiende, pero empezamos a preguntarnos qué entienden los señores de esta compañía por 'negocio' cuando lanzan al mercado la cuarta parte de *Breath of Fire*, una serie de RPGs que se han destacado precisamente por no destacar en nada.

Esta nueva parte mantiene todos los elementos que han hecho de este juego tan jugable como poco interesante, en comparación con joyas del género como *Final Fantasy VIII*. Como en la tercera parte, los escenarios continúan estando integrados en un rudimentario entorno 3D, con los personajes en dos dimensiones pululando por encima. A pesar de contar





con un aspecto visual algo prehistórico, la compañía nipona ha anunciado que cada personaje contará con más de 3.000 cuadros de animación, lo que promete una fluidez de movimientos y una variedad de acciones más



que considerable. Como viene siendo habitual, los protagonistas de *Breath of Fire IV* serán las reencarnaciones de Ryu, el chico-dragón con grandes problemas de ardor de estómago, y Nina, la chica con alas, fina y segura. Aunque no creemos que aporte demasiado al mundo de los RPGs, esperamos noticias del que seguramente será uno de los últimos juegos de rol para nuestra gris.





LA REVISTA DEFINITIVA DE GUÍAS Y ANÁLISIS PARA DREAMCAST 100% INDEPENDIENTE
DreamPLANET
¡Siga a ese juego!
VIRTUA STRIKER 2
ANÁLISIS Y CONCURSO ESPECIAL
DEAD OR ALIVE 2
EL BEAT'EM-UP MÁS SEXY DEL MUNDO
ADEMÁS
GUÍAS COMPLETAS DE SEGA RALLY 2 Y MONACO GPRS 2
CRAZY TAXI
REGALO 4 PÓSTERS
La revista Dreamcast que estabas esperando. Cada mes en tu kiosco por sólo 495 pesetas.

PLANET STATION y GameSHOP

TE INVITAN A PARTICIPAR EN EL SORTEO DE 10 EJEMPLARES DE:

GT2

ENCUENTRA LAS 7 DIFERENCIAS ENTRE ESTAS DOS IMÁGENES

A SIMPLE VISTA TODOS LOS MINIS PARECEN IGUALES, PERO TE ASEGURAMOS QUE ENTRE LOS UTILITARIOS DE LA IZQUIERDA Y LOS DE LA DERECHA HAY SIETE DIFERENCIAS MÁS O MENOS OCULTAS. ENCUÉNTRALAS Y *GT2* PUEDE SER TUYO.

CONCURSO GT2 PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM C/ JOVENTUT, 19 08830 SANT BOI DE LLOBREGAT



Nombre ______________________________

____

Dirección ______________________________

____

Teléfono ______________________________

CONCURSO GT2
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
C/ JOVENTUT, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT



BASES DEL CONCURSO

> Aceptar las bases del concurso.
> No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
> Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
> El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
> Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 1 de marzo en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 18 de *PlanetStation*.

ALBACETE: Pérez Galdós, 32, Bajo. 02003 Albacete. Tlf. 967 50 52 26 **ALICANTE:** Pardo Gimeno, 8.03007 Alicante. Tlf. 96 552 70 50 **ALICANTE:** Avda. de la Libertad, 28. 03206 Elche - Alicante. Tlf. 96 666 05 53 **ALICANTE**: Virgen de los desamparados, 76. 03660 Novelda - Alicante. Tlf. 96 560 78 38 **BADAJOZ:** Avda. Antonio Chacón, 4. 06300 Zafra - Badajoz. Tlf. 924 55 52 22 **BARCELONA:** Santiago Rusiñol, 31 - Bajos. 08870 Sitges - Barcelona. Tlf. 93 894 20 01 **BARCELONA:** Boulevard Diana Escolapis, 12-Loc. 1B. 08800 Vilanova i la Geltrú - Barcelona. Tlf. 93 841 38 99 **CÁDIZ:** Benjumeda, 18. 11003 Cádiz. Tlf. 956 22 04 00. **GIRONA:** Rutila, 43. 17007 Girona. Tlf. 972 41 09 34 **LLEIDA:** Unió, 16. 25002 - Lleida. Tlf. 973 26 40 77 **MADRID:** La del Manojo de Rosas, 95Ciudad de las Rosas. 28021 Madrid. Tlf. 91 723 74 28 **MÁLAGA:** Trapiche, Local 5. 29600 Marbella - Málaga. Tlf. 95 282 25 01 **MURCIA:** Avda. Juan Carlos I, 41, Residencial San Mateo. 30600 Lorca - Murcia. Tlf. 968 40 71 46 **SAN SEBASTIÁN:** Trueba, 13. 02001 San Sebastián - Guipúzcoa Tlf. 943 32 79 49 **TARRAGONA:** Mare Molas, 25 Bajo. 43202 Reus - Tarragona. Tlf. 977 33 83 42 **VALENCIA:** Gran Vía Marqués de Turia, 64. 46005 Valencia. Tlf. 96 333 43 90 **VIZCAYA:** General Eraso, 8. 48014 Deusto - Bilbao. Tlf. 94 447 87 75

LA AGENCIA CONTRAATACA

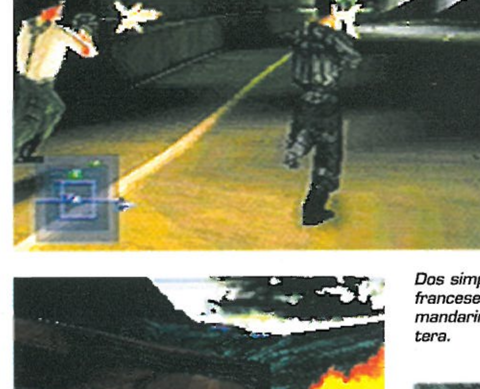
SYPHON FILTER 2

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: EIDETIC
EDITOR: 989 STUDIOS
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: DENTRO DE NADA



Después del pequeño avance del mes pasado por fin os podemos comentar, con la versión beta en mano, las primeras impresiones que nos ha dejado el retorno del señor Logan a nuestra gris. De hecho, más que como una secuela podríamos definir *Syphon Filter 2* como una versión mejorada y ampliada de su predecesor. Con un motor 3D similar al de la primera parte e idénticos menús de gestión, el juego de Eidetic apuesta por dar una mayor profundización y extensión a una fórmula que ya tuvo mucho éxito en su primera entrega (¿se acabará convirtiendo el bueno de Logan en la adaptación con calzoncillos de Lara Croft?).

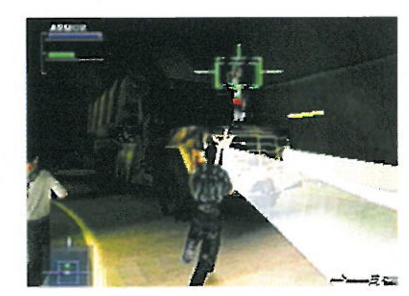
En *Syphon Filter 2*, después de un misterioso accidente nuclear en Kazajstán (no nos preguntéis por dónde cae, porque no tenemos el mapamundi a mano) dos antiguos agentes de la Agencia testigos del hecho las pasan verdaderamente canutas. Mientras Gabriel Logan ve cómo el avión en el que retornaba a América con información confidencial sobre el suceso es abatido en las nevadas Montañas Rocosas, la dulce Xiang Ling es secuestrada por la siniestra Agencia y confinada en una base militar. Como respuesta al creciente feminismo que impregna cada vez más los juegos de acción (preguntádselo si no a Jill, Regina o Aya Brea) el *pecholobo* de Logan cederá el protagonismo en 8 de las 20 fases del juego a la señorita Ling con el objetivo común de salvar el pellejo como sea y descubrir qué se esconde detrás de unos experimentos secretos de la Agencia con el virus Syphon Filter.



Dos simpáticos agricultores franceses reciben un camión de mandarinas hispanas en la frontera.



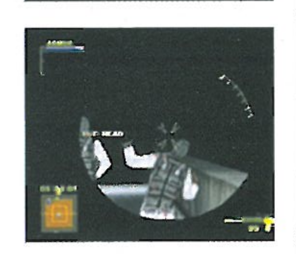






DE PELÍCULA

El primer hecho destacable del juego es el incremento notable de escenas de vídeo y diálogos entre personajes que desarrollarán en profundidad nuestra aventura y darán un toque cinematográfico a la acción muy agradable. Técnicamente también se aprecia una mejora considerable en los variados e inmensos escenarios. Aunque a veces el motor 3D pase algunos apurillos, *Syphon Filter 2* goza de una mayor resolución de la imagen y notables efectos de luz. Respecto al desarrollo del juego, además del aliciente de las dos historias paralelas contaremos con algunos interesantes añadidos. Nuevas armas (como un espectacular lanzallamas y un rifle de mira telescópica) una mayor cantidad de objetivos que cumplir así como enemigos mucho más duros de roer debido a sus chalecos antibalas y su monumental mala baba. Y como último detalle, sufriremos un curioso contratiempo: los francotiradores que nos encontremos tendrán la manía de apuntarnos directamente a la cabeza, con lo que el canguelo de irnos al otro barrio en un plisplás está asegurado. Iros preparando, porque las nuevas aventuras de Logan y Xiang Ling os harán sudar sangre.





-Doctor, todo el mundo dice que apesto. Doctor, ¿me escucha? -Glglglglgl...

TIROS PARA DOS

Como curiosa novedad, *Syphon Filter 2* incluye un modo Deathmatch para dos jugadores en tercera persona en el que podremos escoger entre 10 personajes y 20 escenarios del juego para liarnos a tiros y persecuciones sin cortarnos un pelo. No esperéis algo parecido a *Quake II*, pero aún así el invento seguro que deja contentos a los más fanáticos del "aquí te pillo, aquí te mato", teniendo a Logan y a sus colegas como protagonistas.



CUENTA ATRÁS

EL NOVIO DE LA MUERTE

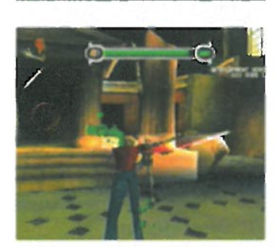
MEDIEVIL 2

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: CAMBRIDGE STUDIO
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: ABRIL

Ciertamente a Charlton Heston se le ve bastante perjudicado en su último western.









Éste ha sido el mes gótico para PlanetStation. Y no lo decimos porque los redactores de esta revista puedan servir como modelos para esculpir gárgolas medievales (que también), sino porque ha aterrizado en nuestras consolas la primera versión jugable de *Medievil 2*. De momento sólo hemos podido ver los primeros niveles, pero ya hemos podido comprobar que, pese a no haber cambios radicales, esta segunda parte va camino de superar con creces las bondades del juego original.









Los gráficos se han pulido a conciencia notándose notables mejorías en el diseño de los enemigos (elaborados ahora con más polígonos) y en los efectos de luz (iluminar estancias con las antorchas o aplicar una flamígera depilación a lo bonzo a un enemigo es toda una gozada). Pero lo que más nos ha llamado la atención hasta ahora es el tremendo *final boss* jurásico de la primera fase: produce un impacto comparable a ver a Montserrat Caballé haciendo puenting.

Pero además de las nuevas filigranas técnicas, *Medievil 2* también llega con una jugabilidad remozada, en la que los puzzles son ahora más complejos y la exploración de los niveles adquiere un mayor protagonismo (más que nada porque ahora los niveles son dos o tres veces mayores que en la primera parte). Esto no significa que se haya dejado de lado la parte de acción del juego ya que gracias a las nuevas armas de fuego y a la mayor astucia de los enemigos, las batallas son mucho más intensas que nunca.



UN HUESO DURO DE ROER

Durante la primera fase de *Medievil 2* nos agobiará continuamente un esqueleto de dinosaurio con ganas de utilizar el fémur de Fortesque como mondadientes hasta que se produce el inevitable enfrentamiento final. El bicharraco cumple con todas las características de un buen *final boss*: es grande, tras recibir los primeros daños sufre una metamorfosis y cuando pillas su rutina de ataque tiene tan poco aguante como Holybear frente a un simulador de pesca de merluza escandinava.



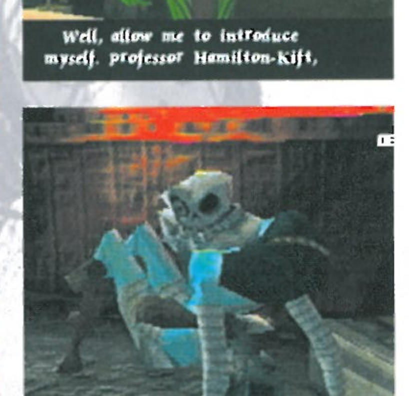






Nada como unas lonchas de un buen fiambre.



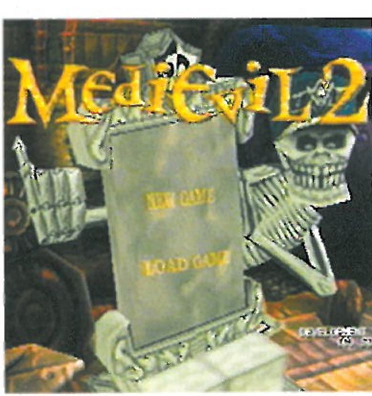


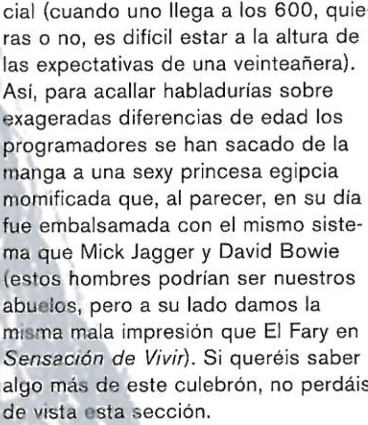




Los aristócratas son unos calaveras de cuidado.







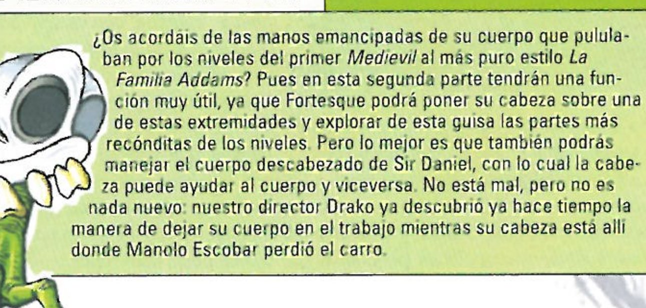


MI NOVIO ES UN ZOMBI

El tiempo transcurrido dentro de la historia entre la primera y la segunda parte (más o menos 500 años) le ha ido como anillo al dedo a la serie. La época victoriana londinense no sólo ha permitido al equipo de grafistas dar rienda suelta a sus desmanes góticos, sino que además ha permitido incluir dentro de la trama guiños a personajes que "nacieron" en esa época como Frankenstein o Drácula.

Sin embargo, el nuevo personaje estrella dentro de la trama es la novia de Daniel Fortesque que hace su aparición estelar en esta secuela. Evidentemente, la compañera del protagonista tenia que ser un poco especial (cuando uno llega a los 600, quieras o no, es difícil estar a la altura de las expectativas de una veinteañera). Así, para acallar habladurías sobre exageradas diferencias de edad los programadores se han sacado de la manga a una sexy princesa egipcia momificada que, al parecer, en su día fue embalsamada con el mismo sistema que Mick Jagger y David Bowie (estos hombres podrían ser nuestros abuelos, pero a su lado damos la misma mala impresión que El Fary en *Sensación de Vivir*). Si queréis saber algo más de este culebrón, no perdáis de vista esta sección.

¡NO PIERDAS LA CABEZA!



¿Os acordáis de las manos emancipadas de su cuerpo que pululaban por los niveles del primer *Medievil* al más puro estilo *La Familia Addams*? Pues en esta segunda parte tendrán una función muy útil, ya que Fortesque podrá poner su cabeza sobre una de estas extremidades y explorar de esta guisa las partes más recónditas de los niveles. Pero lo mejor es que también podrás manejar el cuerpo descabezado de Sir Daniel, con lo cual la cabeza puede ayudar al cuerpo y viceversa. No está mal, pero no es nada nuevo: nuestro director Drako ya descubrió ya hace tiempo la manera de dejar su cuerpo en el trabajo mientras su cabeza está allí donde Manolo Escobar perdió el carro.

LA PRIMERA CORTA, LA SEGUNDA APURA

STRIDER 2





El juego es tan prehistórico que hasta sale un mamut. Nos preguntamos si Marujita Díaz ejerce de final boss.

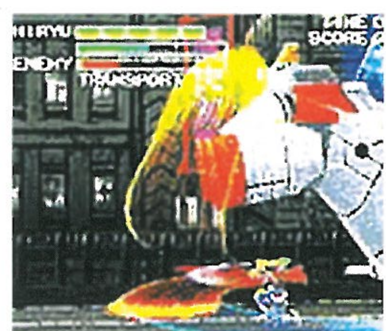
DESARROLLADOR: CAPCOM
EDITOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: ¿VIRGIN?
LANZAMIENTO: ¿NUNCA?

Todavía quedan héroes clásicos que se resisten a adquirir una nueva dimensión. Al contrario que personajes como MegaMan o Solid Snake, que empezaron su andadura en el mundo de los videojuegos siendo planos para volverse más tarde poligonales, el protagonista del mítico *Strider* vuelve con la misma apariencia con la que sus desarrolladores le trajeron al mundo: en dos dimensiones. Los más arrugados del lugar recordarán, si no la recreativa, alguna de las múltiples versiones para 8 y 16 bits que se hicieron de este magnífico juego de Capcom. Dejando de lado su reprochable mensaje ideológico-idiotizante (los enemigos eran rusos, algunos armados con hoces, y malos remalos porque el comunismo los hizo así), *Strider* sorprendió a propios y extraños con una jugabilidad a prueba de bombas y un innovador diseño de niveles.





La nueva aventura del héroe de la plasma-espada para PlayStation combinará gráficos en dos dimensiones (el mismo protagonista o algunos enemigos serán sprites de los de toda la vida) con algunos elementos poligonales, al estilo de títulos como *Klonoa* o *Tombi*. De esta manera, el ninja Strider Hiryu deberá utilizar su legendaria agilidad felina para superar bruscos cambios de pendiente o colgarse de ingenios voladores con menos estabilidad que la salud mental de nuestro redactor Seed después del anuncio de boda de Catherine Zeta-Jones. Estad atentos, porque las nuevas aventuras del saltimbanqui de la cuchilla para afeitados extra apurados prometen estar a la altura del clásico de siempre.



EL RETORNO DE LOS TRAMPOSOS

DECEPTION III: DARK DELUSION





-¿Qué haces ahí?
- Estaba esperando unos colegas pero m'han dejao colgao.

DESARROLLADOR: TECMO
EDITOR: TECMO
DISTRIBUIDOR: ¿VIRGIN?
LANZAMIENTO: JUGANDO ESPERO...

El año pasado los usuarios de PlayStation asistimos al lanzamiento en nuestro país de uno de los títulos más extraños, originales y adictivos de los últimos tiempos: *Kagero: Deception II*. La compañía Tecmo ha decidido ampliar la saga *Deception* (*Kagero* era la segunda parte) con un tercer título que se ajusta fielmente al esquema de juego de sus antecesores.

En esta ocasión, la línea argumental no continuará la historia de la primera o la segunda parte. La protagonista será Reina, una muchacha que, después de asistir al asesinato de sus padres, ser encarcelada y perseguida por asesinos a sueldo, debe refugiarse en una isla perdida (desde luego, hay personajes que deberían plantearse el fundar ya mismo el Sindicato de Protección al Protagonista del Videojuego). Encerrada en esa isla, Reina deberá deshacerse de los asesinos que se atrevan a entrar en sus propiedades utilizando la original mecánica que caracteriza a la saga *Deception*. Deberemos machacar, mutilar, incinerar y realizar muchas más acciones perjudiciales para la salud de nuestros enemigos mediante la colocación de trampas. Como en los anteriores títulos, podremos realizar 'combos' con estas trampas para incrementar tanto el daño que realicemos a los adversarios como la espectacularidad de sus muertes. Además, se ha incluido un nuevo sistema de creación de trampas que permitirá combinar los artilugios que hayamos construido entre sí para crear ingenios más grandes, más impresionantes y con un potencial para causar pupa aún mayor.







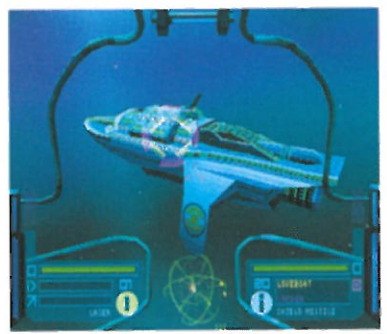
MÁS COLONIA, POR FAVOR

COLONY WARS: RED SUN

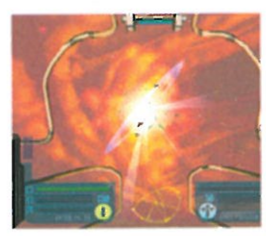
¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: PSYGNOSIS
EDITOR: PSYGNOSIS
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: MARZO











Pum. (Con esta imágen nuestras neuronas no dan para más).

Después del mal sabor de boca que nos dejó la mediocre adaptación a PlayStation de *Star Wars: La Amenaza Fantasma*, los aficionados a las aventuras espaciales épicas pueden resarcirse de la decepción dentro de poco. Psygnosis está a punto de publicar la tercera parte de su saga de guerras entre colonias (no, ni Jacqs ni Nenuco han decidido participar en esta ocasión) y la impresión que hemos tenido después de echar un vistazo a la beta del juego es bastante agradable. En *Colony Wars: Red Sun* interpretaremos a Valdemar, un mercenario espacial de oscuro pasado que se vende al mejor postor cual Christian Vieri galáctico, y que lo mismo vigila un cargamento militar del Imperio que ayuda a los rebeldes a mandar al otro barrio a un capitoste de sus enemigos.

Con el dinero contante y sonante que recibamos por nuestros trabajos, podremos comprar hasta 8 naves diferentes y equiparnos con 30 armas distintas para afrontar con más garantías nuestras correrías espaciales. Pero además de nuestras poco éticas ocupaciones, también tendremos la ocasión de saber por qué *carallo* el misterioso fantasma de un antiguo comandante tiene la manía de acompañarnos de vez en cuando mientras nos da la vara acerca de nuestra vital importancia en el destino de las guerras coloniales. Un aspecto gráfico más que notable, una magistral banda sonora a cargo de una orquesta sinfónica y más de 25 secuencias de vídeo que desarrollan nuestra épica historia son otros de los atractivos de un juego que promete convertirnos en el primo lejano de Han Solo.

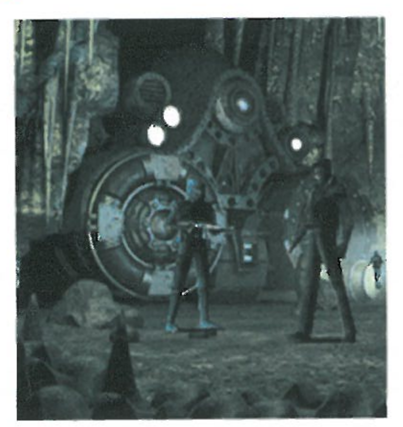
MARCHANDO OTRA DE ESPÍAS

IN COLD BLOOD

DESARROLLADOR: REVOLUTION SOFT.
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: ESTE AÑO











El protagonista descubriendo los planes secretos de los malos: construir la pelota de rugby más grande del mundo.

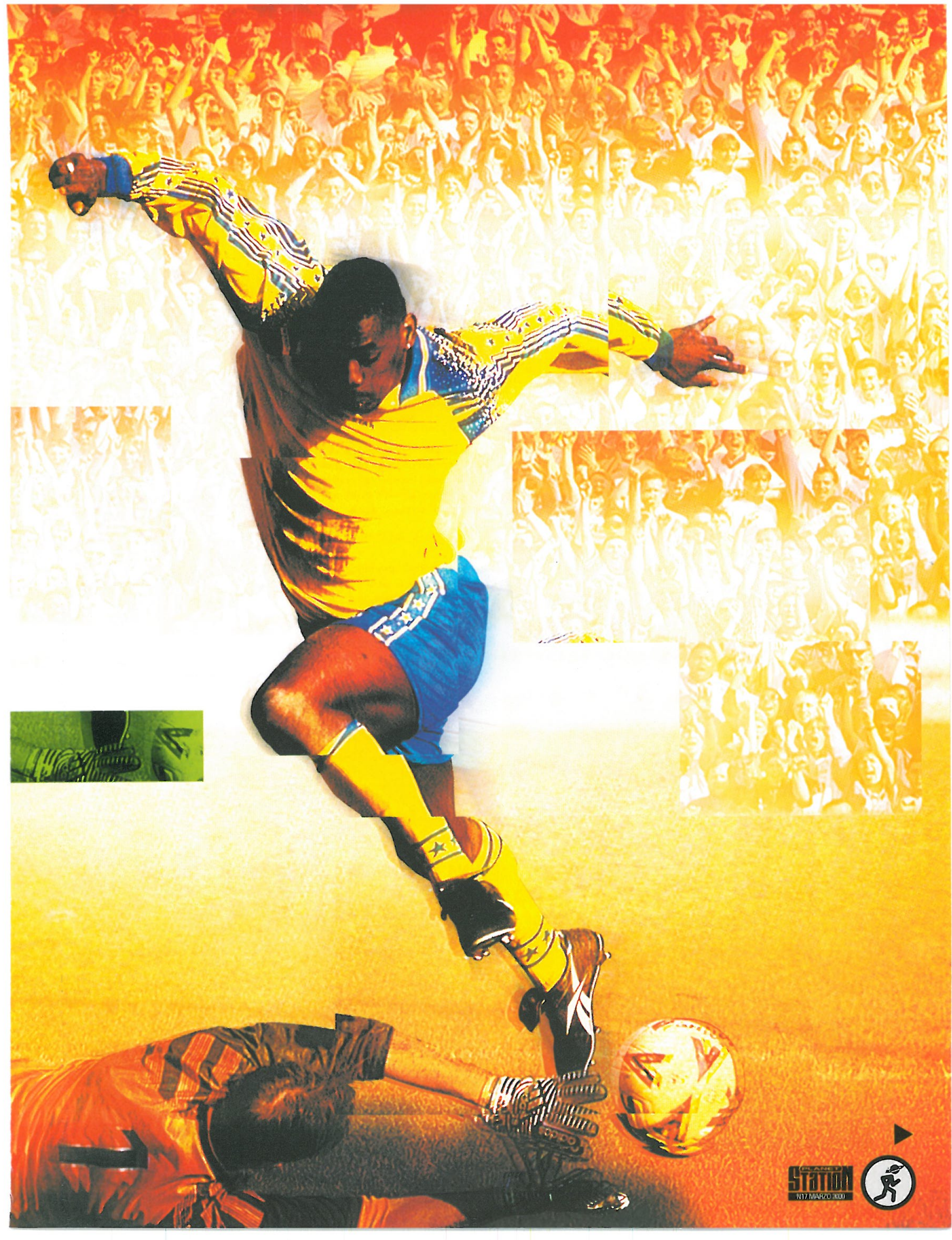
La fiebre por el espionaje sigue ganando adeptos entre los desarrolladores de juegos. Revolution Software, los creadores de *Broken Sword*, están trabajando en *In Cold Blood*, que se puede definir como un cruce entre aventura gráfica y "acción de sigilo" a lo *Metal Gear*. Esta vez Revolution apuesta fuerte por las 3D con escenarios prerrenderizados y unos personajes poligonales a los que se les ha aplicado una revolucionaria técnica de sombreado (al parecer sus siluetas se verán sobre los muros. Venga, todos a coro: ¡Ooooooh!).

Pero el aspecto más prometedor de *In Cold Blood* es el planteamiento cinematográfico que se le quiere dar al producto: se han contratado guionistas profesionales, los enemigos contarán con una depurada inteligencia artificial a favor de un mayor realismo, y la ambientación gráfica intentará recuperar el espíritu del cine negro (aunque tras ver las pantallas a nosotros nos recuerda más a la película *Blade Runner*). El protagonista, John Cord, es un agente especial destinado a una antigua república de la URSS. Allí deberá completar nueve misiones que le acercarán paulatinamente a una certeza absoluta: no se puede confiar en nadie (y menos si tiene una botella de vodka en una mano, un maletín atómico en la otra y responde al nombre de Boris Yeltsin). Esperemos que pese a las innovaciones técnicas y a la "seria" trama el juego conserve también los intrincados puzzles y el vacilón sentido del humor que hicieron grande a *Broken Sword*.

ME GUSTA 'ER FÚRBOL'

Átate bien las botas, toma aire y salta al estadio *PlanetStation* donde te esperan los últimos juegos de fútbol que han visitado nuestra Play. En la delantera, nada más y nada menos que *ISS Pro Evolution* de Konami, todo un crack capaz de hacer levantar al respetable de sus asientos. Sony y EA lanzan rápidos contraataques con *Esto es Fútbol* y *FIFA 2000*, y *Viva Football, UEFA Champions League, UEFA Striker* y *Libero Grande* forman una media de mucho cuidado que no concede ni un plamo de terreno. ¡Pasa página rápido y sabrás por qué el fútbol es llamado el "deporte rey"!

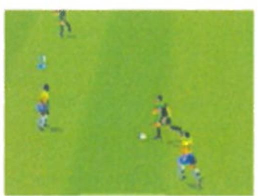




¡MENUDO GOLAZO!

ISS PRO EVOLUTION

¡RECOMENDADO!
GÉNERO: SIMULADOR
IDIOMA: CASTELLANO
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PRECIO: 9.490 PESETAS

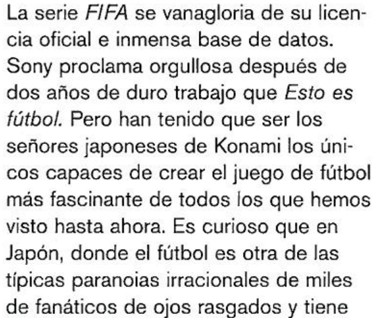


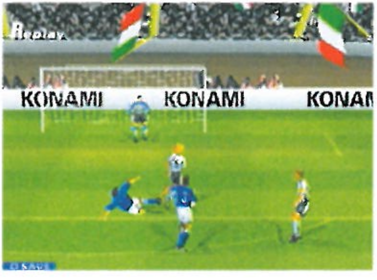






La serie *FIFA* se vanagloria de su licencia oficial e inmensa base de datos. Sony proclama orgullosa después de dos años de duro trabajo que *Esto es fútbol.* Pero han tenido que ser los señores japoneses de Konami los únicos capaces de crear el juego de fútbol más fascinante de todos los que hemos visto hasta ahora. Es curioso que en Japón, donde el fútbol es otra de las típicas paranoias irracionales de miles de fanáticos de ojos rasgados y tiene menos tradición que la ensaladilla rusa, se haya creado un juego que deja en mantillas todos los intentos occidentales por reflejar fielmente el llamado "deporte rey" en nuestra gris.





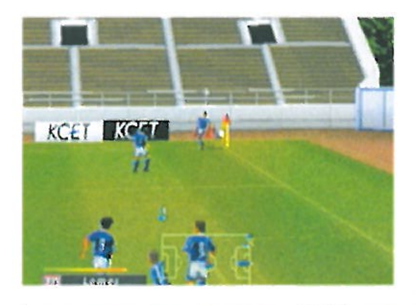






RONNALDO, ROMMARIO Y COMPAÑÍA

Tras una soberbia introducción que demuestra cómo, si se lo proponen, los japoneses son capaces de encontrarle magia y misticismo hasta a una carrera de caracoles ciegos, *ISS Pro Evolution* se presenta ante nosotros con escasas novedades en lo que sin duda es su punto débil. No hay licencia de por medio y tanto los *patilleros* nombres de los futbolistas como la ausencia de clubs (salvando la versión "hágaselo usted mismo" de la Master League) nos vuelve a obligar a darle un buen uso a nuestro colega el editor de jugadores para paliar esta fastidiosa carencia. Pero para equilibrar la balanza, por fin podremos disfrutar de comentarios en castellano (Konami lo ha asegurado aunque la versión que hemos probado sólo habla inglés) y tendremos la opción de enganchar a otros tres colegas en un emocionante *menage a quatre* vía Multitap.





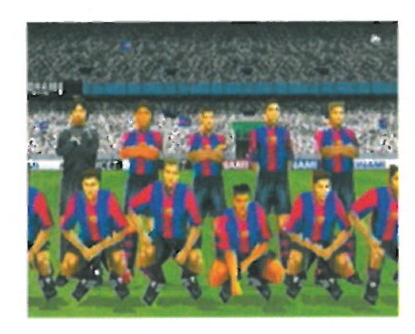




UNA *CHAMPIONS LEAGUE* MUY PARTICULAR

Konami ha decidido incluir en *ISS Pro Evolution* la posibilidad de disputar la Master League, adaptación *sui generis* de la célebre Champions League. Entre las 16 escuadras presentes podremos disfrutar del Madrid y el Barcelona aunque, una vez en el terreno de juego, los integrantes de los dos equipos españoles no nos suenen de nada (¿de dónde han sacado a D'Agostino?). Además, en esta modalidad de juego podremos realizar fichajes en base a la cantidad de puntos de bonificación que consigamos con nuestras victorias y empates y reforzaremos así nuestro equipo con nuevos cracks.





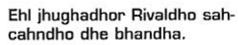











Ehl jhughadhor Rivaldho sahcahndho dhe bhandha.

Asimismo, si conseguimos ganar las diferentes copas de selecciones que nos propone el juego, además de completar nuestro propio museo particular y colgarnos la medallita correspondiente, podremos acceder a una Copa de Bonus reservada a los más habilidosos con el balón en los pies.

Pero en cuanto nos pongamos las botas y comencemos a darle toques al balón en uno de los 10 famosos estadios "clónicos", todos estos elementos se nos borrarán de la mente. Porque el espectáculo del que disfrutaremos cuando comencemos a trenzar jugadas no tiene comparación con ningún otro juego.

GOLES SON AMORES

Y es que a la insuperable jugabilidad de la serie *ISS* que te permite llevar a cabo con exquisita fluidez combinaciones repletas de jugadas al primer toque, paredes, desmarques y pases al hueco se suma una sensación de realismo abrumadora. Para empezar la pelota no se mueve unida a nuestro pie con ese invisible pegamento tan común en los juegos de fútbol, sino que tendremos que estar constantemente pendientes del toque con que la impulsemos o chutemos (y es que le podremos dar con el interior, la puntera, el tacón o el exterior). Pero lo más atrayente del juego es la soberbia variedad de animaciones de los futbolistas y su comportamiento casi humano.

Es sorprendente ver los maravillosos controles que efectúan los futbolistas, los forcejeos y agarrones con los que intentan impedir el avance de los contrarios, los gritos al cielo de los delanteros cuando fallan un gol cantado, las múltiples fintas y autopases, los bellos remates de cabeza marcando los tres tiempos, las magistrales vaselinas... y cien mil detalles más que le dejan a uno con la boca abierta. El juego refleja perfectamente todos los aspectos de un partido de fútbol con una naturalidad pasmosa: desde un rechace defensivo o un centro forzado, hasta la carrerita que se mete Roberto Carlos antes de pegar uno de esos cañonazos que meten el miedo en el cuerpo hasta al vendedor de refrescos del quinto gallinero. Porque aunque no puedan disfrutar en principio de su auténtico nombre, tanto el físico como las características de los futbolistas están genialmente reflejadas (o si no probad a echar una carrera entre el armatoste de Blanc y el bólido humano que es Ronaldo).

Es imposible resumir en dos páginas las mútiples virtudes que acumula este excepcional juego. Pero sí os podemos asegurar que, aunque en el apartado documental a *ISS Pro* todavía le quede un trecho para conseguir saciar totalmente el ansia de los futboleros (única razón por la que no le adjudicamos 5 planetas), en el resto de aspectos el juego de Konami deja a años luz a todos sus competidores y se erige claramente como el mejor simulador de fútbol del mercado.

ÉSTE ES MI EQUIPO

Como eso de ver a *Lutmanen* o *Hiero* no es muy agradable, con el editor de jugadores que nos ofrece el juego y un poco de paciencia podremos rebautizar a los futbolistas adaptando su nombre al que consta en el DNI. Además de la posibilidad de modificar una gran variedad de parámetros futbolísticos del jugador, también podremos crear a nuestros propios muchachos decidiendo el color de su cabello, el grado de moreno de su piel e incluso el tipo de botas que usa cual utillero del equipo.



EN FIN...

ARRIBA
- MAGISTRAL JUGABILIDAD
- REALISMO INCREÍBLE
- SOBERBIAS ANIMACIONES

ABAJO
- ESE RAHUL...
- LISTA DE EQUIPOS CORTA
- FALTAN COMPETICIONES



PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	5
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	4
VIDILLA	5
BASE DE DATOS	3,5
REALISMO	5
ESTRATEGIA	4,5

GLOBAL



EL DEPORTE REY SEGÚN SONY — ESTO ES FÚTBOL


DESARROLLADOR: SONY
EDITOR: SONY

PUNTUACIÓN	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	5
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	4
VIDILLA	5
BASE DE DATOS	3,5
REALISMO	5
ESTRATEGIA	4,5

GLOBAL

Tras dos años de duro trabajo, en Sony llegaron a una conclusión tajante sobre este juego: *Esto es fútbol*. Detrás de este "modesto" título se esconde el que se supone que debería ser el simulador definitivo del antiguo pasatiempo de Jesús Gil (ahora el pobre hombre está más preocupado por encontrar un equipo de abogados con soluciones para todo). Ciertamente el aspecto documental del juego, con 62 selecciones nacionales y equipos oficiales de las 9 principales ligas de Europa, y el apartado técnico, con suaves aunque algo lentas animaciones y agradables detalles de realismo, hacen honor al trabajo bien hecho. Pero el principal defecto (o virtud, según cómo se mire) de este título es que se queda a medio camino. Supera a *FIFA 2000* en gráficos y animaciones, y al juego de Konami en equipos disponibles; pero no cuenta con la excelente base de datos del título de Electronic Arts ni la inmensa jugabilidad y verosimilitud de la última joya de la serie *ISS*. Y es que cuesta dominar un juego en el que hasta Bogarde ha conseguido marcarnos un gol de chilena, y culminar jugadas con una buena combinación requiere tiempo y esfuerzo. Aun así, el título de Sony es nuestra segunda opción después del imbatible *ISS Pro Evolution* por unir a una buena realización técnica un amplio listado de equipos.



VIVA FOOTBALL — FÚTBOL MUNDIAL



¿Qué futbolero soñador no ha deseado imitar a Pelé en sus años mozos cuando era capaz de regatear hasta al juez de línea? ¿Qué debió sentir Maradona cuando Dios le echó una mano para marcar uno de los goles más esperpénticos de la historia? Gracias a *Viva Football*, sus 1.035 equipos y sus 16.500 jugadores cualquiera puede sentirse en la piel de los futbolistas que marcaron época en los últimos 11 Mundiales (Cardeñosa y Julio Salinas incluidos). El juego de Virgin ofrece una inmensa base de datos que supera incluso a la serie *FIFA* con absolutamente TODAS las selecciones nacionales del mundo y diversas plantillas históricas cuidadas hasta el más mínimo detalle. Pero este tremendo trabajo de documentación no tiene recompensa en el terreno de juego. Además de que hasta las selecciones de Tonga o Liechtenstein esconden entre sus filas desconocidos cracks que nos harán la vida imposible, las lamentables animaciones de los jugadores, las pocas opciones de jugada a realizar y la ralentización de la acción cada dos por tres (este juego pierde frames con la misma asiduidad que nuestro director Drako sus preciados cabellos) conforman uno de los apartados técnicos más pobres de esta comparativa. Eso sí, los mitómanos de los Mundiales y aficionados a las listas de equipos interminables disfrutarán de lo lindo.

DESARROLLADOR: VIRGIN
EDITOR: VIRGIN

PUNTUACIÓN	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	2,5
BASE DE DATOS	5
REALISMO	3,5
ESTRATEGIA	3

GLOBAL

SUPLENTE DE LUJO — UEFA STRIKER


DESARROLLADOR: RAGE SOFTWARE
EDITOR: INFOGRAMES

PUNTUACIÓN	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5
BASE DE DATOS	2,5
REALISMO	3
ESTRATEGIA	3,5

GLOBAL

UEFA Striker es un juego apañadete, de sencillo manejo y aceptable factura técnica. Pese a que Rage contó con la licencia oficial UEFA, los nombres de algunos equipos no pudieron ser respetados provocando curiosos duelos como el derbi madrileño entre los "Blancos" y los "Rayas". Los partidos se caracterizan por su ritmo acelerado y los marcadores elevados. Mucha combinación, fútbol de pie a pie, en un juego que parte de una filosofía netamente arcade. Es razonablemente entretenido aunque carente de matices o detalles relevantes. En el modo un jugador la IA (¿Inutilidad del Adversario?) de los rivales permite goleadas de escándalo, con el visto bueno de unos árbitros peligrosamente imprevisibles.

Los futbolistas están formados por un considerable número de polígonos, y las animaciones, sin hacer gala de grandes alardes, cumplen su función. Otro punto reseñable son los comentarios en castellano, aunque el tedioso narrador que 'amenizará' los partidos invita a la siesta.

En definitiva, se trata de un juego simpático por su falta de pretensiones, lejos del aparato de marketing de otros publicitados exponentes del género. Su modestia no le permite –como su propio título sugiere– acceder a los puestos de Champions League de la última hornada de videojuegos futboleros, pero constituye una alternativa competente.



FIFA 2000

¿EL FÚTBOL ES ASÍ?



DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: EA SPORTS

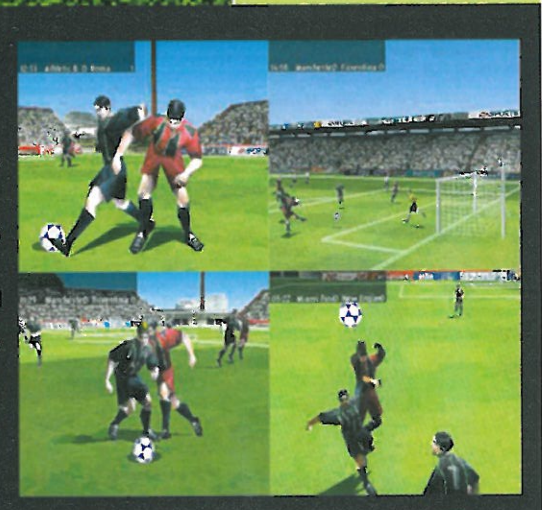
PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3
VIDILLA	2,5
BASE DE DATOS	4,5
REALISMO	2,5
ESTRATEGIA	4

GLOBAL

Sobre el papel, el potencial de *FIFA 2000* es sencillamente apabullante: 450 equipos, 15 ligas, 42 de los mejores conjuntos del siglo, 40 selecciones, modo temporada, exhaustivos entrenamientos, editor de futbolistas, hasta ocho jugadores simultáneos... Si le sumamos la realización multicámara, tácticas que acabarían con el presupuesto de Van Gaal para libretas, narración de Manolo Lama y Paco González, y música de Robbie Williams, estamos ante un despliegue de medios que intimidaría a cualquiera.

Tan lujoso envoltorio esconde, sin embargo, un caramelo un tanto insípido. Es magnífico poder controlar al Brasil de Pelé o al Madrid de los 50, pero sorprende ausencias como la de la liga argentina, cuando otras tan "potentes" como la israelí si están representadas. Las sesiones de práctica son curiosas aunque ineficaces, el catálogo estratégico tiene poco reflejo sobre el césped, y los comentarios son a menudo deslavazados. Los movimientos y los gráficos aprueban, pese a la pérdida de tamaño de los jugadores y la ausencia de las prometidas animaciones faciales. El handicap principal es que la tendencia a simplificar el control —cada FIFA es más asequible que el anterior– se traduce en un desarrollo previsible y monótono. Hay escaso margen para la improvisación porque el juego es aparente pero preocupantemente plano, frío como un aerolito ultracongelado.



LIBERO GRANDE

FÚTBOL EN PRIMERA PERSONA



El juego de Namco ostenta el premio al simulador balompédico más arriesgado y revolucionario. En un intento de reflejar de forma innovadora las sensaciones del futbolista de a pie, *Libero Grande* te permite manejar un único jugador. No hay peligro de pasar los minutos sin rascar bola, porque eres el líder del equipo y tus disciplinados compañeros te ceden el balón, chutan y entran al rival cuando se lo ordenas. Aunque carece de jugadores reales, los aficionados reconocerán a los Ronaldo, Zidane, Shearer, Valderrama...

A pesar de contar con un atractivo aire de recreativa y el inconfundible sello Namco, el control es algo extraño, y la torpeza del resto del equipo fomenta el individualismo en forma de constantes ataques hacia la portería rival. Los futbolistas son espléndidos pero los graderíos flojean, y el comentarista parece que se ha largado de vacaciones. Una cámara casi subjetiva proporciona una eficaz perspectiva a lo *Oliver y Benji*, y hay un entretenida aunque mareante opción para dos jugadores a pantalla partida. Sin duda, uno de los puntos fuertes son las pruebas de habilidad en las que aprendes a regatear, colar el balón tras la barrera o derribar obstáculos. *Libero Grande* es, en definitiva, una apuesta vanguardista que transmite menor realismo del que prometía, pero que ofrece considerable diversión a cambio de buenas dosis de paciencia.

DESARROLLADOR: NAMCO
EDITOR: NAMCO

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4
BASE DE DATOS	3
REALISMO	3,5
ESTRATEGIA	4

GLOBAL

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

WE ARE THE CHAMPIONS, MY FRIEEEND!

DESARROLLADOR: SILICON DREAMS
EDITOR: EIDOS

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	3,5
BASE DE DATOS	4
REALISMO	3,5
ESTRATEGIA	3,5

GLOBAL

Miles de millones de pesetas en juego, audiencias multitudinarias y el surrealismo más desmadrado aplicado al fútbol (¿recordáis la mágica noche que se cayó la portería del Bernabéu?) hacen que la Champions League se haya convertido en todo un fenómeno de masas. El juego de Eidos intenta recrear la espectacularidad de esta competición con una ambientación muy trabajada y una planificación visual cercana a la televisiva. La acción es fluida, y como en el caso de *FIFA 2000* la posibilidad de jugar en estadios auténticos con plantillas reales (aunque de la temporada pasada) es toda una delicia. Además el juego incluye la original opción de variar el desarrollo de partidos reales del campeonato desde un minuto determinado y deberemos aguantar o remontar un resultado cuando nadie dé un duro por nosotros. Para contentar a los nostálgicos también podremos retar a un partidillo a equipos históricos campeones de la Copa de Europa, entre ellos el famoso *Dream Team* azulgrana. Pero teniendo en cuenta que algunos aspectos del juego chirrían un poco, como la estrambótica manera que tienen los jugadores de moverse y realizar segadas, y el gran parecido que guarda este título con *Michael Owen's 99*, *UEFA Champions League* se queda en un correcto juego que basa gran parte de su atractivo en la licencia oficial.



ISS PRO EVOLUTION

LA GUÍA DEFINITIVA DE TODO LO QUE QUERÍAS SABER SOBRE *ISS* Y MÁS...

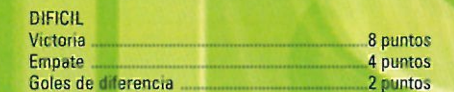
- 2 JUGADORES
- TARJETA 1 BLOQUE
- CONTROL ANALÓGICO
- DUAL SHOCK
- MULTI-TAP
- EDITOR: KONAMI
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PRECIO: 9.490 PESETAS

Bienvenido a la guía definitiva para el mejor juego de fútbol que ha honrado nunca a una consola: *ISS Pro Evolution*, de Konami. Aquí encontrarás todo lo que necesitas saber para sacarle el máximo al juego, desde los movimientos virgueros a la lista completa de nombres de jugadores auténticos que puedes introducir laboriosamente cuando te venga bien. También hemos incluido consejos sobre cómo lanzar los lanzamientos de falta y córners perfectos, así como todos los secretos que encierran. ¡Esperamos que la disfrutes!

LA LIGA PRINCIPAL

Ésta es con diferencia la mejor innovación de *ISS Pro Evolution*, ya que permite jugar con algunos de los mejores equipos europeos y competir en una especie de Liga de Campeones.
Cuando juegues por primera vez en esta liga, cualquier equipo que elijas estará compuesto por el mismo once inicial. La gracia está en ir consiguiendo puntos ganando o empatando partidos (teniendo en cuenta que los goles de diferencia también te reportan puntos extra) para entonces comprar jugadores y mejorar tu equipo. No hay reglas establecidas acerca de qué áreas debes mejorar en primer lugar, pero te recomendamos que empieces consiguiendo buenos delanteros y acabes por potenciar la zona de portería.

REPARTO DE PUNTOS (MAX. 99)



NORMAL	
Victoria	8 puntos
Empate	4 puntos
Goles de diferencia	1 punto

DIFICIL	
Victoria	8 puntos
Empate	4 puntos
Goles de diferencia	2 puntos



Manchester (Manchester United) **Inglaterra**

Londres (Arsenal) **Inglaterra**



Chelsea **Inglaterra**

Liverpool **Inglaterra**


Mónaco **Francia**

Marsella (Olympique de Marsella) **Francia**



Dortmund (Borussia Dortmund) **Alemania**

Munich (FC Bayern Munich) **Alemania**



Barcelona (FC Barcelona) **España**



Madrid (Real Madrid) **España**



International (Inter Milán) **Italia**

Turín (Juventus de Turín) **Italia**



Milán (AC Milán) **Italia**



Roma (SS Lazio) **Italia**



Parma (AC Parma) **Italia**

Amsterdam (AFC Ajax) **Holanda**

¡ASÍ SE HACE!

CONTROLES BÁSICOS (ATAQUE)
● – PASE LARGO
✕ – PASE CORTO
■ – DISPARO
▲ – PASE AL HUECO
L1 – CAMBIAR DE JUGADOR
R1 – SPRINT

CONTROLES BÁSICOS (DEFENSA)
● – ENTRADA A RAS DE SUELO
✕ – HOSTIGAR
■ – HOSTIGAR
▲ – SACAR AL PORTERO
L1 – CAMBIAR DE JUGADOR
R1 – SPRINT

MOVIMIENTOS TÉCNICOS
L1 + L1 – BICICLETA
L1 + ✕ – PARED (RASA)
L1 + ● – PARED (CON BALÓN ELEVADO)
L1 + ▲ – PASE BOMBEADO
L1 + ■ – CHUTE BOMBEADO
● + ● – PASE EN PROFUNDIDAD
✕ + ■ – AMAGO
✕ + ● – PASE CON EL INTERIOR
■ + ■ – VASELINA
R2 + ■ – HACE EL EQUIPO MÁS DEFENSIVO
R2 + ● – HACE EL EQUIPO MÁS OFENSIVO

PRESIÓN DEFENSIVA
Cuando persigues a un oponente con el esférico, puedes llamar a un segundo defensa pulsando el botón■. Con dos jugadores encima de él, tu contrincante tiene todos los números para perder la posesión del balón.

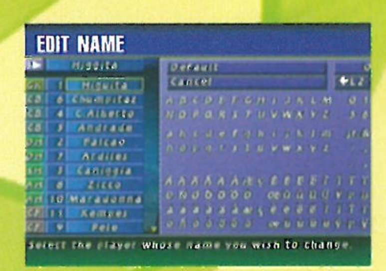
JUGADAS AL PRIMER TOQUE
Es posible realizar jugadas al primer toque pulsando el botón ✕ continuamente. El momento en que lo realices es crucial, así que mejor que lo practiques antes. También puedes realizarlo en los libres indirectos.

DEJAR PASAR EL BALÓN
Cuando realices un pase, si pulsas R1 el jugador que vaya a recibir la pelota abrirá las piernas y dejará que el esférico pase a través de ellas para engañar al contrario y que otro jugador lo pueda recibir.

DISPAROS ACROBÁTICOS
Las voleas, remates en plancha y tijeretas se realizan pulsando ■ en el momento exacto, por ejemplo, cuando un balón cruzado se encuentra en el aire, debes situar a tu jugador entre el esférico y la portería y pulsar ■ después. Practica en el campo de entrenamiento para lograr la posición exacta en el momento correcto.







ISS PRO NOMBRES DE JUGADORES REALES

¿NO TE BASTA CON JUGAR CON JUGADORES FICTICIOS? ¡ENTONCES INTRODUCE ESTOS NOMBRES AUTÉNTICOS!

Como todos sabemos, en *ISS Pro Evolution* los nombres de los jugadores se han cambiado por otros ficticios. En esta sección te proporcionamos todos los nombres correctos de los jugadores y los números de cada equipo. Así, cuando tengas algo de tiempo libre, podrás introducirlos todos usando la opción de editar nombre en el menú de opciones. Para entrar los nombres, sólo has de seleccionar el equipo mediante el botón X, y volver a pulsar X para seleccionar al jugador cuyo nombre deseas cambiar. Pulsa entonces el botón ● para borrar cada letra y el botón X para seleccionar otras nuevas. ¡Chupado!

REP. IRLANDA



La combinación de Keane y Quinn en la línea ofensiva significa un buen equilibrio entre velocidad y altura.

Nº	Jugador
1.	Given, Shay
4.	Breen, Gary
5.	Cunningham, Kenneth
3.	Staunton, Steve
2.	Irwin, Denis
6.	Keane, Roy
11.	Duff, Damien
7.	McAteer, Jason
8.	Kinsella, Mark
10.	Keane, Robbie
9.	Quinn, Niall
RESERVAS	
13.	Babb, Phil
12.	Kenna, Jeff
16.	Mcloughlin, Alan
17.	Kelly, Gray
18.	Harte, Ian
19.	Townsend, Andy
15.	Carsley, Lee
14.	Cascarino, Tony
20.	Connolly, David
21.	O'Neill, Keith
22.	Kelly, Alan

ESCOCIA

Una delantera bastante gris, pero con una retaguardia más que adecuada para aguantar lo que le echen.

Nº	Jugador
1.	Sullivan, Neil
4.	Calderwood, Colin
5.	Hendry, Colin
3.	Boyd, Tom
22.	Dailly, Christian
11.	Collins, John
14.	Lambert, Paul
8.	Burley, Craig
9.	Durie, Gordon
7.	Gallacher, Kevin
10.	Jackson, Darren
RESERVAS	
16.	Weir, David
18.	Elliott, Matt
19.	Whyte, Derek
6.	McKinlay, Tosh
17.	McKinlay, Billy
2.	McNamara, Jackie
15.	Gemmill, Scott
13.	Donnelly, Simon
20.	Booth, Scott
21.	McCann, Neil
12.	Gould, Jonathan

INGLATERRA



Una zaga de confianza y el ritmo de Owen hacen de Inglaterra un gran equipo y un serio rival a temer.

Nº	Jugador
1.	Seaman, David
5.	Campbell, Sol
6.	Keown, Martin
3.	Le Saux, Graeme
2.	Neville, Gary
4.	Sherwood, Tim
11.	McManaman, Steve
7.	Beckham, David
8.	Scholes, Paul
10.	Owen, Michael
9.	Shearer, Alan
RESERVAS	
12.	Adams, Tony
13.	Ferdinand, Rio
14.	Southgate, Gareth
15.	Neville, Philip
16.	Ince, Paul
17.	Butt, Nicky
18.	Redknapp, Jamie
19.	Anderton, Darren
20.	Fowler, Robbie
21.	Cole, Andy
22.	Martyn, Nigel

ESPAÑA

Siempre aspira a todo pero nunca consigue nada. Aún así, cuenta con Guardiola y Raúl como líderes.

Nº	Jugador
1.	Molina, José Carlos
13.	Alkorta, Rafael
5.	Nadal, Miguel Ángel
3.	Barjuán, Sergi
2.	Salgado, Michel
6.	Hierro, Fernando
4.	Guardiola, Josep
11.	Valerón, Juan Carlos
8.	Enrique, Luis
10.	González, Raúl
9.	Urzaiz, Ismael
RESERVAS	
15.	Aranzabal, Agustín
17.	Fernández, Abelardo
18.	Jémer, Paco
16.	Engonga, Vicente
21.	Mendieta, Gaizka
22.	Guerrero, Julen
14.	Helguera, Iván
20.	Narváez, Kiko
19.	Morientes, Fernando
7.	Etxeberria, Joseba
12.	Jiménez, Toni

ULSTER

Confía en la fortaleza pura para arañar resultados, ya que no cuenta con jugadores de destacable calidad.

Nº	Jugador
1.	Fettis, Alan
4.	Hill, Colin
3.	Morrow, Stephen
5.	Taggart, Gerry
2.	Nolan, Ian
20.	Lennon, Neil
6.	Lomas, Stephen
10.	Horlock, Kevin
7.	Gillespie, Keith
11.	Hughes, Michael
9.	Dowie, Iain
RESERVAS	
13.	Griffin, Daniel
8.	Rowland, Keith
14.	Mcmahon, Gerard
15.	Magilton, James
19.	Hunter, Barry
16.	Worthington, Nigel
21.	O'Neill, Michael
17.	Quinn, Stephen
18.	Gray, Philip
12.	Robinson, Stephen
22.	Taylor, Maik

GALES

Realmente malos. Lo más frustrante es que Giggs, aun con una alta evaluación, no es bueno en absoluto.

Nº	Jugador
1.	Jones, Paul
6.	Coleman, Chris
5.	Williams, Adrian
4.	Symons, Kit
3.	Barmard, Darren
2.	Robinson, John
7.	Johnson, Andy
8.	Speed, Gary
10.	Hughes, Mark
9.	Blake, Nathan
11.	Giggs, Ryan
RESERVAS	
15.	Melville, Andy
12.	Bowen, Mark
19.	Trollope, Paul
16.	Pembridge, Mark
21.	Jenkins, Steve
17.	Savage, Rob
20.	Whitley, Jim
14.	Bellamy, Craig
18.	Hartson, John
13.	Saunders, Dean
22.	Ward, Darren

PORTUGAL

Tiene algunos jugadores que al menos hacen sudar un poco al rival, el mejor de los cuales es Rui Costa.

Nº	Jugador
1.	Baia, Vitor Manuel Martins
4.	Helder, Cristovao,
5.	Couto, Fernando
3.	Dimas, Texeira Marques Manuel
2.	Secretario, Carlos Alberto
8.	Sousa, Paulo
6.	Conceicao, Sergio
7.	Figo, Luis
10.	Rui Costa, Manuel
9.	Pinto, Joao
11.	Sa Pinto, Ricardo
RESERVAS	
13.	Litos, Carlos
14.	Madeira, Paulo
15.	Beto, Robero
16.	Xavier, Abel
17.	Santos, Paulinho
19.	Gomez, Paulo Jorge
20.	Barbosa, Pedro
21.	Capucho, Nuno Fernando
22.	Gomes, Ribeiro
18.	Leal, Hugo
12.	Correia, Rui

FRANCIA

Uno de los mejores equipos del juego. Zidane y Anelka deberían conseguir más gloria. ¿A qué vienen esas risas?

Nº	Jugador
1.	Barthez, Fabien
8.	Desailly, Marcel
5.	Blanc, Laurent
3.	Lizarazu, Bixente
2.	Thuram, Lilian
4.	Petit, Emmanuel
7.	Deschamps, Didier
6.	Djorkaeff, Youri
11.	Pires, Robert
10.	Zidane, Zinedine
9.	Anelka, Nicolas
RESERVAS	
13.	Leboeuf, Frank
15.	Candela, Nelson
18.	Vieira, Patrick
14.	Boghossian, Alain
16.	Karembeu, Christian
12.	Dhorasoo, Vikash
19.	Laslandes, Lilian
20.	Henry, Thierry
17.	Wiltord, Sylvain
21.	Dugarry, Christophe
22.	Porato, Stephane

* EN EL CASO DE QUE NO HAYAMOS PODIDO IDENTIFICAR A UN JUGADOR, HEMOS INTRODUCIDO EL NOMBRE DEL ÚLTIMO JUGADOR QUE OCUPABA ESA POSICIÓN*

BELGICA

Sin jugadores de talla mundial, su aspecto más débil es el ataque. Eso sí, son un puñado de tíos fuertes.

1.	Gaspercic, Ronny
4.	De Boeck, Glen
5.	Leonard, Philippe
2.	Genaux , Regis
3.	Deflandre, Eric
6.	Van Der Elst, Franky
10.	Walem, Johan
7.	Wilmots, Marc
8.	Oliveira, Luis
9.	Mpenza, Lokonda
11.	Martens, Sandy

RESERVAS

16.	Vidovic, Gordan
17.	Staelens, Lorenzo
20.	De Brul, Tjorven
21.	Goor, Bart
14.	Janssens, Christian
22.	Van Kerckhoven, Nico
13.	Tanghe, Stephane
19.	Van Houdt, Peter
18.	Mpenza, Mbo
12.	De Wilde, Philip

SUIZA

Cuentan con algunos jugadores decentes, pero nadie que vaya a preocupar en serio a la élite mundial.

1.	Hilfiker, Andreas
4.	Henchoz, Stephane
6.	Wolf, Stefan
2.	Vogel, Johann
5.	Vega, Ramon
3.	Rothenbuehler, Ragis
8.	Wicky, Raphael
9.	Mueller, Patrick
10.	Sforza, Ciriaco
11.	Chapuisat, Stephane
7.	Sesa, David

RESERVAS

19.	Jeanneret, Sebastien
20.	Fournier, Sebaastien
14.	Haas, Bernt
17.	Celestini, Fabio
21.	Yakin, Murat
13.	Di Jorio, Francesco
18.	Chassot, Frederic
16.	De Napoli, Patrick
15.	Buehlmann, Patrick
22.	Comiseti, Alexandre

REP. CHECA

Muy dañinos al contraataque, con una mezcla consistente de defensa sólida y ataque potente y agresivo.

1.	Postrka, Tomas
5.	Votava, Tomas
3.	Suchoparek, Jan
6.	Hornak, Michal
4.	Nedved, Pavel
2.	Hasek, Martin
7.	Nemec, Jiri
11.	Berger, Patrik
8.	Poborsky, Karel
9.	Lokvenec, Vratislav
10.	Smicer, Vladimir

RESERVAS

13.	Repka, Tomas
16.	Rada, Karel
19.	Vlcek, Petr
18.	Latal, Radoslav
20.	Bejbl, Radek
15.	Cizek, Martin
14.	Sloncik, Radek
21.	Baranek, Miroslav
22.	Koller, Jan
17.	Kuka, Pavel
12.	Srnicek, Pavel



DINAMARCA

Pese a ganar la Eurocopa hace ocho años, el equipo ha disminuido poco a poco en calidad.

1.	Schmeichel, Peter
4.	Hogh, Jes
3.	Henriksen, Rene
5.	Heintze, Jan
2.	Colding, Soren
8.	Thomsen, Claus
9.	Groenkjaer, Jesper
6.	Helveg, Thomas
7.	Nielsen, Allan
11.	Sand, Ebbe
10.	Jorgensen, Martin

RESERVAS

15.	Schjonberg, Michael
19.	Laursen, Jacob
22.	Frandsen, Per
13.	Gravesen, Thomas
21.	Nielsen, Brian Steen
12.	Goldbaek, Bjarne
14.	Toefting, Sting
17.	Tomasson, Jan Dahl
20.	Fredriksen, Soren
18.	Molnar, Miklos
16.	Soerensen, Thomas



HOLANDA

Un conjunto fantástico y de alta calificación al que es muy difícil vencer. No conviene emparejarte con ellos.

1.	Van Der Sar, Edwin
3.	Stam, Jaap
4.	De Boer, Frank
5.	Cocu, Phillip
2.	Reiziger, Michael
6.	Seedorf, Clarence
11.	Overmars, Marc
7.	De Boer, Ronald
8.	Davids, Edgar
10.	Bergkamp, Dennis
9.	Kluivert, Patrick

RESERVAS

13.	Bogarde, Winston
15.	Ooijer, Ander
16.	Van Hintum, Marc
17.	Winter, Aaron
19.	Van Bronckhorst, Giovanni
18.	Zenden, Beowijn
12.	Van Wonderen, Kees
14.	Van Vossen, Peter
20.	Van Nistelrooy, Ruud
21.	Van Hooijdonk, Pierre
22.	Moens, Oscar



ITALIA

Su fuerza reside en su defensa, pero además poseen uno de los mejores arietes del juego, Christian Vieri.

12.	Brunner, Martin
1.	Peruzzi, Angelo
4.	Cannavaro, Fabio
5.	Nesta, Alessandro
3.	Maldini, Paolo
2.	Panucci, Christian
7.	Di Biaggio, Luigi
6.	Albertini, Demetrio
8.	Baggio, Dino
10.	Del Piero, Alessandro
9.	Vieri, Christian

RESERVAS

11.	Di Francesco, Eusebio
13.	Negro, Paolo
14.	Pessotto, Gianluca
17.	Ferrara, Ciro
15.	Conte, Antonio
21.	Fuser, Diego
22.	Di Livio, Angelo
16.	Totti, Francesco
18.	Baggio, Roberto
19.	Inzaghi, Filippo
20.	Chiesa, Enrico

ALEMANIA

En plena reconstrucción, aún confía en Matthaus y Bierhoff para apuntalarlo en las competiciones.

1.	Kahn, Oliver
2.	Babbel, Markus
10.	Matthaus, Lothar
4.	Worns, Christian
8.	Hamann, Dietmar
6.	Jeremies, Jens
5.	Strunz, Thomas
3.	Heinrich, Jorg
9.	Bierhoff, Oliver
11.	Bode, Marco
7.	Neuville, Oliver

RESERVAS

16.	Rehmer, Marko
15.	Nowotny, Jens
19.	Nerlinger, Christian
20.	Ramelow, Carsten
21.	Tarnat, Michael
22.	Ballack, Michael
14.	Moeller, Andreas
18.	Preetz, Michael
13.	Kirsten, Ulf
17.	Jancker, Carsten
12.	Lehmann, Jens

NORUEGA

Con Berg y Johnsen en defensa, y Flo y Solskjaer en la delantera, plantan cara a cualquiera.

1.	Grodas, Frode
3.	Johnsen, Ronny
4.	Berg, Henning
5.	Bergdolmo, Andre
2.	Heggem, Vegard
10.	Rekdal, Kjetil
7.	Mykland, Erik
8.	Solbakken, Stale
6.	Rudi, Petter
11.	Solskjaer, Ole Gunnar
9.	Flo, Tore Andre

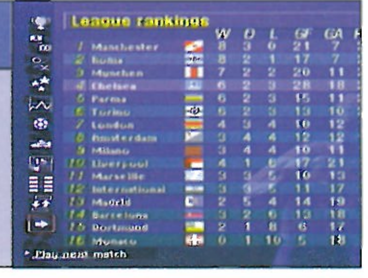
RESERVAS

13.	Halle, Gunnar
14.	Hoftun, Erik
15.	Bjorneby, Stig
19.	Strand, Roar
20.	Flo, Jostein
21.	Flo, Havard
18.	Riseth, Vidar
20.	Iversen, Steffen
17.	Carew, John
16.	Bohinen, Lars
12.	Myhre, Thomas

¡MANTÉN VIVO EL SUEÑO!

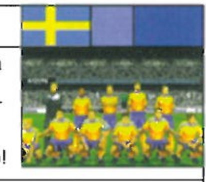
JUGANDO CON TU *DREAM TEAM* EN EL NIVEL DIFÍCIL...

El modo Difícil de *ISS Pro Evolution* es bastante más complicado que el de su antecesor *ISS Pro '98*. Al competir en la liga principal (Master League), es aconsejable jugar en el modo Normal hasta haber adquirido puntos suficientes para componer tu equipo de ensueño. Cuando tengas la robusta plantilla que deseas, puedes alterar la dificultad de la liga principal y conservar tu megaequipo. Para ello, ve a las opciones de juego de la pantalla de título principal y selecciona la tarjeta de memoria. Ve ahora al programa de grabación y desde allí podrás cambiar la dificultad de la liga principal de Normal a Difícil. Cuando ganes esta liga en el ajuste difícil, accederás a la opción de jugar toda una temporada de liga principal con partidos de ida y de vuelta. ¡Listo!





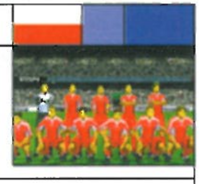
SUECIA



Aunque en la vida real Larsson esté gravemente lesionado, en el juego sigue perforando las porterías. ¡Ojo!

1.	Hedman, Magnus
4.	Bjorklund, Joachim
3.	Andersson, Patrik
2.	Kamark, Pontus
5.	Lucic, Teddy
6.	Schwarz, Stefan
8.	Mjallby, Johan
10.	Larsson, Henrik
7.	Mild, Haakan
11.	Andersson, Kenneth
9.	Ljungberg, Fredrik
RESERVAS	
13.	Sundgren, Gary
15.	Nilsson, Roland
16.	Ingesson, Klass
18.	Zetterberg, Paer
14.	Andersson, Daniel
17.	Svensson, Magnus
21.	Blomqvist, Jesper
22.	Alexandersson, Niclas
19.	Pettersson, Jorgen
20.	Jonsson, Mattias
12.	Khilstedt, Magnus

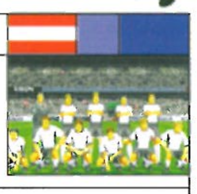
POLONIA



Su mayor ventaja es la potencia, pero sin jugadores hábiles resulta un poco inútil puesta en práctica.

1.	Sidorczuk, Kazimierz
5.	Zielinski, Jacek
3.	Lapinski, Tomasz
4.	Ratajczyk, Krzysztof
6.	Hajto, Tomasz
2.	Bak, Jacek
9.	Sadaczka, Rafal
7.	Swierczewski, Piort
10.	Brzeczek, Jerzy
11.	Trzeciak, Miroslaw
8.	Iwan, Tomasz
RESERVAS	
12.	Klos, Tomasz
13.	Waldoch, Tomasz
14.	Majak, Slawomir
15.	Nowak, Krzysztof
16.	Wichniarek, Artur
17.	Czerwiec, Ryszard
18.	Adamczyk, Dariusz
19.	Michalski, Radoslaw
20.	Juskowiak, Andrzej
21.	Kowalczyk, Wojciech
22.	Matyszek, Adam

AUSTRIA



A pesar de su dureza, España les metió 9 goles. Sin nadie con técnica su juego es rudo y poco efectivo.

1.	Konsel, Michael
4.	Pfeffer, Anton
5.	Feiergsinger, Wolfgang
3.	Schottel, Peter
11.	Wetl, Arnold
6.	Mahlich, Roman
8.	Kuhbauer, Dietmar
2.	Cerny, Harald
10.	Herzog, Andreas
7.	Haas, Mario
9.	Mayrleb, Christian
RESERVAS	
16.	Hiden, Martin
17.	Reinmayr, Hannes
19.	Schopp, Markus
15.	Neukirchner, Guenther
20.	Rohseano, Klaus
21.	Prosenik, Christian
18.	Stoger, Peter
13.	Glieder, Eduard
22.	Vastic, Ivica
12.	Wohlfahrt, Franz

CROACIA



De los mejores del juego. Alardean de tener a Davor Suker, Bota de Oro en Francia 98, entre sus filas.

1.	Ladic, Drazen
6.	Simic, Dario
5.	Juric, Goran
4.	Tudor, Igor
3.	Jarni, Robert
2.	Stanic, Mario
10.	Boban, Zvonimir
11.	Rapajic, Milan
7.	Jurcic, Krunoslav
9.	Suker, Davor
8.	Vlaovic, Goran
RESERVAS	
13.	Milinovic, Damir
14.	Tokic, Mario
15.	Saric, Anthony
17.	Soldo, Zvonimir
19.	Cvitanovic, Mario
20.	Asanovic, Aljosa
21.	Prosinecki, Robert
16.	Maric, Silvio
18.	Cvitanovic, Igor
21.	Boksic, Alen
12.	Mrmic, Marjan

FINLANDIA



Con este equipo casi habrás acabado antes de empezar. Sólo el viejo Litmanen tiene algo que decir.

1.	Niemi, Antti
2.	Ylonen, Harri
4.	Hyypia, Sami
3.	Reini, Juha
8.	Kinnunen, Tomi
7.	Llola, Jari
5.	Kautonen, Tommi
6.	Riihilahti, Aki
10.	Litmanen, Jari
11.	Johansson, Jonatan
9.	Paatelainen, Mika Matti
RESERVAS	
19.	Tihinen, Hannu
13.	Saastamoinen, Jarmo
17.	Mahlio, Sami
21.	Gronlund, Tommi
22.	Valakari, Simo
16.	Lehkosuo, Mika
18.	Hiukka, Matti
20.	Kottila, Mika
14.	Kolkka, Joonas
12.	Jaaskelainen, Jussi

ESLOVAQUIA



Habilidad y potencia a raudales, pero no dan problemas serios al contrario. Bonito equipaje, por eso.

1.	Koenig, Miroslav
4.	Slovak, Samuel
5.	Varga, Stanislav
3.	Karhan, Miroslav
2.	Spilar, Marek
6.	Moravcik, Lubomir
8.	Tomaschek, Robert
7.	Balis, Igor
10.	Dubovsky, Peter
9.	Pinte, Attila
11.	Majoros, Jozef
RESERVAS	
13.	Tittel, Dusan
15.	Kinder, Vladimir
16.	Ujlaky, Marek
17.	Nemeth, Peter
19.	Kozak, Ivan
21.	Sovic, Miroslav
22.	Jancula, Tibor
14.	Fabus, Martin
20.	Timko, Milan
18.	Kozlej, Josef
12.	Vencel, Alexander

HUNGRIA



Tiene unas expectativas de éxito global poco más que irrisorias. Sin duda, uno de los equipos más malos.

1.	Kiraly, Gabor
4.	Matyus, Janos
5.	Sebok, Vilmos
2.	Hrutka, Janos
3.	Korsos, Guorgy
6.	Halmai, Gabor
8.	Dardai, Pal
7.	Pisont, Istvan
10.	Illes, Bela
9.	Feher, Miklos
11.	Toth, Norbert
RESERVAS	
14.	Lakos, Pal
19.	Szamoji, Tamas
15.	Szekeres, Tamas
20.	Feher, Csaba
16.	Sowunmi, Thoma
21.	Lisztes, Kristian
18.	Egressy, Gabor
17.	Dombi, Tibor
13.	Hamar, Istvan
22.	Stipanovics, Barnabas
12.	Babos, Gabor

YUGOSLAVIA



Ten cuidado si Milosevic recibe el balón cerca o dentro del área de penalti o lo pagarás caro.

1.	Kralj, Ivica
5.	Djukic, Miroslav
3.	Djorovic, Goran
11.	Mihajlovic, Sinisa
2.	Mirkovic, Zoran
4.	Jokanovic, Slavisa
7.	Nadj, Albert
9.	Stankovic, Dejan
6.	Kovacevic, Darko
10.	Milosevic, Savo
8.	Mijatovic, Predrag
RESERVAS	
14.	Saveljic, Nisa
13.	Komljenovic, Slobodan
15.	Djordevic, Kristijan
16.	Rasovic, Vuk
17.	Grozdic, Nenad
19.	Stankovic, Jovan
21.	Jugovic, Vladimir
20.	Savicevic, Dejan
18.	Stojkovic, Dragan
22.	Bjekovic, Menad
12.	Damjanac, Nikola

EL JAPÓN ANCESTRAL

¡SÓLO EN LA VERSIÓN NTSC!
ACCEDE AL EQUIPO DEL JAPÓN

En la versión NTSC japonesa del juego (llamado *Jikkyou Winning Eleven 4*), es posible acceder a un equipo extra llamado Old Japan. Para ello, primero debes completar el modo Olímpico usando a Japón, ¡que se dice pronto!

IRAN



Clasificados sólo en dos ocasiones para el Mundial en toda su historia futbolera, este equipo apenas difiere del que saltó a la palestra en Francia 98. Quizá su mayor baza sea Azizi en la delantera (quien le marcó dos chicharros a los EE.UU.), pero tampoco son muy malos en defensa... ¡siempre y cuando no deban defender demasiados córners!

1.	Abedzadeh
4.	Khakpour
20.	Pashazadeh
17.	Zarrincheh
14.	Mohamadkhani
21.	Minavand
2.	Mahdavikia
9.	Estili
6.	Bagheri
11.	Azizi
10.	Daei

RESERVAS	
5.	Peyravani
15.	Ostadasadli, Ali
3.	Saadavi, Naim
7.	Mansourian, Ali Reza
8.	Mohammadi, Sirous
16.	Shahroudi, Reza
13.	Latifi, Ali
18.	Hamedani, Satar
19.	Seraj, Behnam
12.	Nakisa, Nima



RUMANÍA

Con Hagi cerca del retiro, no tienen muchos creadores de juego. Illie es su principal baza ofensiva.



Nº	Jugador
1.	Stelea, Bogdan
2.	Batranu, Florin
4.	Filipescu, Iulian
3.	Ciobotariu, Liviu
8.	Munteanu, Dorinel
6.	Popescu, Gheorghe
7.	Petre, Florentin
5.	Galca, Constantin
10.	Munteanu, Catalin
11.	Illie, Adrian
9.	Moldovan, Viorel
RESERVAS	
14.	Florea, Daniel
17.	Contra, Cosmin-Marius
19.	Rosu, Laurentiu
21.	Petrescu, Dan
13.	Lupescu, Ionut
15.	Serban, Denis
16.	Hagi, Gheorghe
22.	Ganea, Ionel
18.	Mihalcea, Adrian
20.	Craioveanu, Gheorghe
12.	Lobont, Bogdan

GRECIA

Tendrían más posibilidades de ganar el Mundial con Juanito Valderrama y Dolores Abril en su equipo.



Nº	Jugador
1.	Atmatsidis, Ilias
4.	Dabizas, Nikos
5.	Ouzounidis, Marinos
3.	Markos, Dimitrios
2.	Anatolakis, Georgios
8.	Georgatos, Grigoris
7.	Zagorakis, Theodoros
6.	Poursanidis, Ilias
10.	Yanakopulo, Stelios
11.	Nikolaidis, Demis
9.	Machlas, Nikalaos
RESERVAS	
2.	Kasapis, Michalis
13.	Konstantindis, K.
14.	Kailtzakis, Ioannis
16.	Goumas, Yannis
17.	Zikos, Akis
20.	Mvrogenidi, Dimitris
19.	Lyberopoulos, Nikos
21.	Fratzeskos, Konstantinos
18.	Donis, Grorgios
22.	Tsartas, Vassilios
15.	Eleftheropouls, Dimitrio

UCRANIA

Este equipo es una de las mayores potencias del juego, sobre todo teniendo en cuenta a Shevchenko.



Nº	Jugador
1.	Shovkovsky, Alexander
5.	Vasthchuk, Vladislav
4.	Golovko, Alexander
3.	Mikitin, Vladimir
2.	Luzhny, Oleg
7.	Popov, Sergei
8.	Kovalev, Sergei
6.	Rebrov, Sergei
11.	Shevchenko, Andrei
10.	Gusin, Andrei
9.	Skachenko, Sergei
RESERVAS	
15.	Koval, Alexander
14.	Skripnik, Viktor
16.	Myzin, Serhiy
18.	Kiryukhin, Alexander
13.	Maksimov, Yuri
19.	Mikhailenko, Dmitri
17.	Kossovski, Vitali
20.	Kalitvintsev, Yuri
21.	Hagornyak, Sergei
22.	Konovalov, Sergei
12.	Vorobyov, Valeri

MARRUECOS

Hábiles y con buena calidad técnica, tienen a Naybet en defensa y Hadji arriba como referencias.



Nº	Jugador
12.	Benzekri, Driss
4.	Rossi, Youssef
6.	Naybet, Noureddine
3.	Hadrioui, Abdelkrim El
2.	Saber, Abdelilah
18.	Chippo, Youssef
20.	El Khalif, M.
7.	Hadji, Moustafa
8.	Chiba, Said
14.	Bassir, Salahedine
9.	Hadda, Abdeljalil
RESERVAS	
13.	Nekrouz, Rachid
5.	Triki, Samhi
15.	Abrami, Lahcen
16.	Azzouzi, Rachid
10.	Ouakili, Abderrahim
19.	Sellami, Jamal
17.	Amzine, Gharib
21.	Rokki, Rachid
11.	El Khattabi, Ali
1.	Brazi, Abdelkader El
22.	Chadli, Mustapha

BULGARIA

Anarquía total y viejas glorias que aún pueden dar sustos. Stoichkov y Penev apuran sus ultimos momentos.

Nº	Jugador
1.	Zdravkov, Zdravko
4.	Kirilov, Rosen
6.	Guintchev, Gocho
3.	Petkov, Ivaylo
2.	Kischichev, Radostin
5.	Iordanov, Ivaylo
7.	Borimirov, Daniel
10.	Petkov, Milen
11.	Iliev, Ilian
8.	Stoichkov, Hristo
9.	Penev, Luboslav
RESERVAS	
13.	Zafirov, Adalbert
14.	Zagorcic, Zlatomir
15.	Sirakov, Zahari
19.	Gruev, Ilia
20.	Trendafilov, Mitko
21.	Hristov, Marian
22.	Batchev, Gueorgui
18.	Ivanov, Gueorgui
16.	Yoyov, Hristo
17.	Spasov, Anton
12.	Ivankov, Dimitar

TURQUÍA

Su mejor aspecto es el ataque, pero cuentan con muy pocos jugadores de mérito en el resto de apartados.

Nº	Jugador
1.	Rustu, Recber
5.	Alpay, Ozalan
3.	Ogun, Temizkanoglu
4.	Fatih, Akyel
8.	Tugay, Kerimoglu
6.	Abdullah, Ercan
2.	Tayfur, Havutcu
7.	Okan, Buruk
10.	Sergen, Yalcin
9.	Sukur, Hakan
11.	Oktay, Derelioglu
RESERVAS	
13.	Mert, Korkmaz
14.	Unsan, Hakan
19.	Orhan, Cikirikci
15.	Saffet, Akbas
16.	Tayfun, Korkut
20.	Kemalettin, Senturk
21.	Tolunay, Kafkas
22.	Arif, Erdem
18.	Ayhan, Akman
17.	Hami, Mandirali
12.	Engin, Ipekoglu

RUSIA

Un equipo con bastante calidad pero con mala fortuna. Mostovoi y Karpin ponen la clase y Yuran los goles.

Nº	Jugador
1.	Cherchesov, Stanislav
2.	Chugainov, Igor
7.	Onopko, Viktor
5.	Yanovski, Igor
3.	Smertin, Alexei
4.	Tsymbalar, Iliya
8.	Karpin, Valeri
6.	Alenichev, Dmitri
11.	Beschastnykh, Vladimir
9.	Mostovoi, Aleksander
10.	Yuran, Sergei
RESERVAS	
13.	Pegayev, Arthur
15.	Minko, Valeri
16.	Khlestov, Dmitri
17.	Khokhlov, Dmitri
14.	Tikhonov, Andrei
19.	Titov, Yegor
20.	Kanchelskis, Andrei
21.	Kiriakov, Sergei
18.	Shirko, Alexander
22.	Kolyvanov, Igor
12.	Kharine, Dimitri

TÚNEZ

Malísimos. Sin apenas experiencia internacional aún les queda mucho por aprender para llegar a algo.

Nº	Jugador
1.	El Ouaer, Chokri
21.	Badra, Khaled
3.	Trabelsi, Sami
13.	Bouazizi, Riadh
14.	Chihi, Sirajeddine
17.	Clayton, Jose
7.	Thabet, Tarek
8.	Baya, Zubeir
15.	Souayah, Skander
18.	Slimane, Mehdi Ben
11.	Sellimi, Adel
RESERVAS	
6.	Chouchane, Ferid
20.	Jaballah, Sabri
4.	Boukadida, Mounir
5.	Trabelsi, Hatem
10.	Godhbane, Kaies
19.	Ahmed, Faycal Ben
9.	Jelassi, Riadh
2.	Younes, Imed Ben
12.	Melki, Mourad
16.	Salhi, Radhouane
22.	Boumnijel, Ali

EL CÓRNER PERFECTO

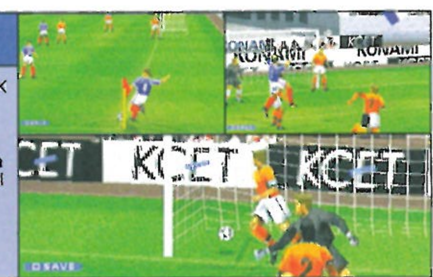
CÓMO MARCAR EN JUGADA DE SAQUE DE ESQUINA...

Si has de sacar un corner en *ISS Pro Evolution*, las mayoría de las veces es posible marcar sin esforzarte demasiado. Esto lo hemos probado una y otra vez con un promedio de éxito del 90%. Así es como lo hicimos...

1. CHUTE: Cuando la acción pasa a tu jugador parado ante el balón en el banderín de córner, se situará de forma automática para buscar una eficacia óptima. Puedes moverte a izquierda o derecha, pero la posición para apuntar por defecto nos pareció con diferencia la más efectiva.

2. ENVÍO: Golpea el esférico con la barra de potencia en torno al 50 ó 75 por ciento y volará al área de castigo. Para entonces, los jugadores estarán peleándose para intentar recibirlo. El balón irá de forma automática a tu jugador, así que usa la cruceta para colocarte debajo, pulsando el botón ✕ a fin de acercarte a él.

3. COLOCACIÓN: Según dónde estés en relación al portero, deberás usar la cruceta para dirigir el disparo cuando chutes con el botón ■. La mayoría de veces será un cabezazo, pero con un posicionamiento experto puedes anotar de formas más extravagantes.







EGIPTO

Los egipcios, otro equipo sin talento natural, cuentan con la potencia bruta para conseguir resultados.

1.	El Sayed, Nader
2.	El Saka, Abdelzaher
5.	Ibrahim, Samir
3.	Omara, Mohamed
7.	Youssef, Mohamed
6.	Monaem, Hassam
4.	Ramzy, Hany
11.	Nabih, Mohamed
8.	Radwan, Yasser
10.	Haisam, Farouk
9.	Hassan, Hossam
RESERVAS	
18.	El Tabeye, Beshir
13.	Samir, Kamouna
16.	Sabry, Abdelsatar
12.	Khashba, Hady
15.	Hanafy, Hisham
20.	Mostapha, Tarek
17.	Basioni, Elhamid
14.	Emam, Hazem
19.	El Gamal, Ayman
21.	El Haddary, Essam
22.	Farouk, Nasser

CAMERÚN

Este ágil conjunto de africanos aún puede bailar la samba con cualquiera en un día bueno. Cuidadín.

1.	Songo 'O, Jacques
6.	Njanka, Pierre
5.	Kalla, Raymond
4.	Song, Rigobert
20.	Olembe, Salomon
3.	Wome, Pierre
15.	Ndo, Joseph
8.	Angibeaud, Didier
10.	Mboma, Patrick
21.	Job, Joseph-Desire
7.	Oman-Biyik, Francois
RESERVAS	
17.	Pensee, Michel
13.	Abanda, Jouan
2.	Elanga, Joseph
12.	Etame, Jean-Jacques
19.	Mahouve, Marcel
11.	Eto 'O, Samuel
14.	Simo, Augustine
9.	Tchami, Alphonse
18.	Ipoua, Samuel
16.	Andem, William
22.	Boukar, Alioum

EE. UU.

Aunque le ganaron un amistoso a Brasil, bien poco han hecho desde entonces. ¡ Son pan comido!

1.	Thornton, Zach
3.	Regis, David
5.	Dooley, Thomas
4.	Pope, Eddie
13.	Jones, Cobi
2.	Hejduk, Frankie
15.	Deering, Chad
7.	Lewis, Eddie
9.	Moore, Joe-Max
8.	Kirovski, Jovan
20.	McBride, Brian
RESERVAS	
14.	Fraser, Robin
16.	Brown, C. J.
18.	Llamosa, Carlos
17.	Agoos, Jeff
6.	Olsen, Ben
19.	Armas, Chris
22.	Mathis, Clint
10.	Wynalda, Eric
21.	Williams, Richie
11.	Razof, Ante
12.	Meola, Tony

JAMAICA

Con estrellas a granel, en general los chicos del reggae se defienden contra los mejores del mundo. (Es broma)

1.	Barrett, Warren
17.	Lowe, Onandi
5.	Goodison, Ian
19.	Sinclair, Frank
3.	Dawes, Christopher
15.	Gardener, Ricardo
2.	Malcolm, Stephen
11.	Whitmore, Theodore
6.	Simpson, Fitzroy
22.	Hall, Paul
18.	Burton, Deon
RESERVAS	
4.	Dixon, Linaval
21.	Brown, Durrent
12.	Sewell, Dean
7.	Cargill, Peter
9.	Williams, Andrew
16.	Earle, Robbie
20.	Powell, Darryl
10.	Boyd, Walter
8.	Gayle, Marcus
13.	Lawrence, Aaron
14.	Ricketts, Donovan

NIGERIA

Jugar contra ellos siempre es una pesadilla. Bregadores e imprevisibles tienen a Finidi y Okocha como ases.

1.	Rufai, Peter
6.	West, Taribo
5.	Okechukwu, Uche
3.	Babayaro, Celestine
8.	Adepoju, Nutiu
15.	Oliseh, Sunday
11.	Lawal, Garba
7.	Finidi, George
10.	Okocha, Augustine
14.	Amokachi, Daniel
20.	Ikpeba, Victor
RESERVAS	
17.	Equavoen, Augustine
16.	Okafor, Uche
21.	Okpara, Godwin
19.	Iroha, Benjamin
2.	Oparaku, Mobi
18.	Oruma, Wilson
13.	Babangida, Tijani
4.	Kanu, Nwankwo
9.	Yekini, Rashidi
12.	Okpara, Willy
22.	Baruwa, Abiodun

SUDÁFRICA

Eran unos paquetes en el Mundial y lo siguen siendo aquí, pero al menos cuentan con Fortune y McCarthy.

1.	Vonk, Hans
19.	Radebe, Lucas
5.	Fish, Mark
21.	Issa, Pierre
3.	Nyathi, David
4.	Jackson, Willem
7.	Fortune, Quinton
10.	Moshoeu, John
12.	Augustine, Brendan
9.	Bartlett, Shaun
17.	McCarthy, Benedict
RESERVAS	
2.	Mnguni, Themba
13.	Buckley, Delron
11.	Mkhalele, Helman
8.	Phiri, Alfred
15.	Khumalo, Theophilus
18.	Morula, Lebogang
14.	Sikhosana, Jerry
20.	Mokoena, Naughty
6.	Masinga, Philemon
16.	Baloyi, Brian
22.	Gopane, Simon

MÉXICO

No es un gran equipo, pero tienen al goleador Hernández, ¡aunque éste luzca un peinado espantoso!

1.	Campos, Jorge
5.	Davino, Duilio
2.	Suárez, Claudio
3.	Sanchez, Joel
8.	Aspe, Alberto Garcia
4.	Villa, Germán
7.	Ramirez, Ramón
13.	Pardo, Pavel
17.	Palencia, Juan Francisco
10.	Blanco, Cuauhtemoc
15.	Hernández, Luis
RESERVAS	
16.	Terrazas, Isaac
18.	Carmona, Salvador
6.	Bernal, Marcelino
14.	Lara, Raúl
19.	Luna, Braulino
20.	Arellano, José
10.	Garcia, Luis
9.	Peláez, Ricardo
21.	Chávez, Paulo Cesar
22.	Abundis, José Manuel
12.	Pérez, Oscar

COLOMBIA

Aunque con un juego demasiado lento, son un equipo a tener en cuenta con Rincón y Asprilla inspirados.

1.	Córdoba, Oscar
3.	Palacios, Everth
5.	Bermúdez, Jorge
4.	Santa, José
2.	Cabrera, Wilmer
6.	Serna, Mauricio
7.	Lozano, Harold
8.	Morantes, Neider
10.	Aristizábal, Victor
9.	Rincón, Freddy
11.	Asprilla, Faustino
RESERVAS	
13.	Córdoba, Ramiro
14.	Moreno, Antonio
15.	Bolaño, Jorge
16.	Pérez, John
17.	Estrada, Andrés
20.	Valderrama, Carlos
19.	Ricard, Hamilton
18.	Congo, Edwin
21.	Preciado, Leider
22.	Valencia, Adolfo
12.	Mandragón, Farid

EL GOLPE FRANCO PERFECTO

AUMENTA TUS POSIBILIDADES DE MARCAR COMO BECKHAM...

Si has de lanzar un tiro libre en *ISS Pro Evolution*, es muy difícil aprovecharlo y marcar a menos que sepas lo que te haces y seas bueno juzgando altura y distancia. Así es como hay que hacerlo...

1. Apunta: Si usas un jugador diestro y efectúas un lanzamiento por la derecha, mueve la cruceta de forma que tu jugador mire ligeramente al otro lado del último hombre a la derecha de la valla. En resumen, que no apuntarás directo a puerta.

2. Chuta: ¡Ahora viene lo complicado! Manteniendo pulsado ↑ en la cruceta, dale al balón con la barra de potencia en torno al 60% . Al correr y golpear la pelota (que con suerte salvará la barrera), pulsa y aguanta ✕ y ▲ para darle efecto, y mantén pulsada asimismo la dirección en la que quieres que vaya.
3. Resultado: Siempre que el balón salve la barrera y hayas apuntado bien para que se curve de vuelta a la portería, el guardameta no estará en condiciones de detenerlo. Si pese a todo logra tocarlo y echarlo fuera, al menos habrás conseguido un córner. Te sugerimos que practiques esto con ardor en el campo de entrenamiento.



BRASIL

Huelga decir que estos son los tíos a batir. Es el equipo más equilibrado y destila talento en todos los aspectos.

Nº	Jugador
1.	Rogerio, Ceni
4.	Cesar, Julio Santos
3.	Odvan, Gomes
6.	Carlos, Roberto
2.	Cafu, Moares
5.	Conceicao, Flavio
8.	Emerson, Ferreira
10.	Rivaldo, Victor Barbosa
7.	Amoroso, Marcio
11.	Romario
9.	Ronaldo

RESERVAS

Nº	Jugador
13.	Aldair, Santos
14.	Scheidt
15.	Ze Roberto
16.	Felipe, Jorge Leureiro
17.	Ronaldinho Gaucho
19.	Assuncao, Marcos
21.	Juninho, Osvaldo Giroldo Jr.
18.	Leonardo
22.	Giovanni
20.	Denilson
22.	Savio

CHILE

Su mayor fuerza radica en la pareja formada por Salas y Zamorano, que siempre aspiran a la Bota de Oro.

Nº	Jugador
1.	Tapia, Nelson
6.	Reyes, Pedro
5.	Margas, Javier
3.	Fuentes, Ronald
4.	Rojas, Francisco
15.	Villarroel, Moises
8.	Acuna, Clarence
10.	Sierra, Jose Luis
7.	Parraguez, Nelson
11.	Salas, Marcelo
9.	Zamorano, Ivan

RESERVAS

Nº	Jugador
2.	Castaneda, Cristian
14.	Ramirez, Miguel
16.	Aros, Mauricio
17.	Vega, Marcelo
18.	Mussri, Luis
19.	Cornejo, Fernando
20.	Estay, Fabian
13.	Neira, Manuel
21.	Barrera, Rodrigo
12.	Ramirez, Marcelo
22.	Tejas, Carlos

URUGUAY

En la final de la copa América perdieron 3-0. ¡A ver si se esfuerzan más si te enfrentas a ellos en este juego!

Nº	Jugador
1.	Siboldi, Robert Dante
4.	Montero, Paolo
5.	Rodríguez, Héctor
3.	Silva, Tabaré
2.	Méndez, Gustavo
6.	Gutiérrez, A.
7.	Poyet, Gustavo
8.	O'Neill, Fabian
10.	Recoba, Alvaro
9.	Fonseca, Daniel
11.	Otero, Marcelo

RESERVAS

Nº	Jugador
13.	Gomez, Tony
14.	Adinolfi, Edgardo
15.	Ramos
16.	Delgado, Javier
17.	De Los Santos, Gonzalo
18.	Callejas, Christian
19.	Canobbio
20.	Silva, Dario
21.	Abreu
22.	Silvaira
12.	Nicola

JAPÓN

Para ser un juego japonés, su escuadra nacional no es gran cosa. Aún así Nanami y Nakata aportan calidad.

Nº	Jugador
20.	Narazaki, Seigo
5.	Akita, Yutaka
17.	Morioka
2.	Saito, Toshihide
7.	Ito, Teruyoshi
6.	Hattori, Toshihiro
22.	Fukunishi, Takashi
10.	Nanami, Hiroshi
8.	Mochizuki, Shigeyoshi
11.	Lopes, Wagner
9.	Nakata, Hidetoshi

RESERVAS

Nº	Jugador
4.	Ihara, Masami
14.	Suzuki, Hidetoshi
3.	Soma, Naoki
18.	Ando, Masahiro
15.	Tasaka, Kazuaki
16.	Yoshihara, Kota
13.	Fujita, Toshiya
19.	Miura, Atsuhiro
12.	Jo, Shoji
21.	Okano, Masayuki
1.	Kawaguchi, Yoshikatsu

PERÚ

Puede que estén en el mismo continente que los brasileños, pero como equipo son un mundo aparte.

Nº	Jugador
1.	Ibañez, Oscar
2.	Rebosio, Cesar
3.	Reynoso, Juan
4.	Soto, Jorge
7.	Gómez, Mario
6.	Torres, Crick
5.	Pereda, Jose
8.	Solano, Nolberto
10.	Palacios, Roberto
9.	Mendoza, Andrés
11.	Pizarro, Claudio

RESERVAS

Nº	Jugador
15.	Salazar, Santiago
16.	Bernales, Gergorio
18.	Jayo, Juan
19.	Ciurlizza, Marco
20.	Flores, Sarlos
13.	Huaman, Jorge
21.	Masetri, Flavio
22.	Penallilo, Julio
17.	Cominges, Paul
12.	Flores, Acencio

PARAGUAY



Este equipo tiene una excelente pareja de centrales, así como un portero con mucho carisma.

Nº	Jugador
1.	Chilavert, José Luis
6.	Sarabia, Pedro
4.	Gamarra, Carlos
5.	Ayala, Celso
3.	Caniza, Denis
2.	Arce, Francisco
10.	Acuna, Roberto
7.	Enciso, Julio César
8.	Benítez, Miguel Angel
9.	Cardozo, José
11.	Santacruz, Roque

RESERVAS

Nº	Jugador
13.	Rivarola, Catalino
14.	Rojas, Ricardo
15.	Aguilera, Edgar
16.	Paredes, Carlos
17.	Morales, Carlos
19.	Brizuela, Hugo
20.	Alvarenga, Guido
21.	Rojas, Aristides
22.	Yegros, Julio César
18.	Caballero, Mauro
12.	Díaz, Ruben

ARGENTINA

Lo único que les falta es velocidad en la defensa, pero ¡tú centra la pelota y "Batigol" marcará!

Nº	Jugador
1.	Roa, Carlos
3.	Pochettino, Maurico
2.	Ayala, Roberto
5.	Sensini, Nestor
6.	Redondo, Fernando
8.	Simeone, Diego
22.	Zanetti, Javier
11.	Veron, Juan Alberto
10.	Ortega, Ariel
7.	López, Claudio
9.	Batistuta, Gabriel

RESERVAS

Nº	Jugador
13.	Paz, Pablo Ariel
4.	Pineda, Mauricio
14.	Vivas, Nelson
12.	Almeyda, Matías
15.	Cardoso, Rodolfo
16.	Guly, Andreas
20.	Gallardo, Marcelo
21.	López, Gustavo
19.	Crespo, Hernán
18.	Palermo, Martín
17.	Bizarri, Albano

REP. DE COREA

Este equipo acostumbra a recibir palizas, pero a veces se revuelve para dar algún que otro susto.

Nº	Jugador
1.	Byung-Ji, Kim
7.	Tae-Young, Kim
20.	Myung-Bo, Hong
5.	Lim-Saeng, Lee
6.	Sang-Chul, Yoo
17.	Seok-Ju, Ha
2.	Jin-Sub, Park
4.	Do-Keun, Kim
11.	Jong-Won, Seo
18.	Sun-Hong, Hwang
10.	Yong-Soo, Choi

RESERVAS

Nº	Jugador
13.	Young-Soon, Kim
22.	Dong-Won, Seo
15.	Byoung-Keun, Lee
3.	Hong-Gi, Shin
16.	Sung-Yong, Choi
19.	Eul-Yong, Lee
14.	Jung-Yoon, Noh
8.	Jong-Hwan, Yoon
21.	Dong-Gook, Lee
9.	Do-Hoon, Kim
12.	Dong-Myung, Seo

DESBLOQUEAR EL TORNEO DE COPA EXTRA

Para conseguir la competición de Copa de Bonus especial, en primer lugar debes ganar el resto de competiciones. Esto incluye seis Torneos de Copa, la Liga Internacional y la Liga Principal. Pero has de tener en cuenta que debes ganar estas competiciones utilizando los ajustes por defecto. Esto significa que cada partido de Copa o de Liga tienes que jugarlo en el nivel de dificultad Normal en diez minutos. Ni se te ocurra bajarlo a cinco minutos, o te quedas sin esta fantástica competición de Copa.

DESBLOQUEAR EL ESTADIO EXTRA OCULTO

Para conseguir utilizar el campo de entrenamiento especial como terreno de juego en un juego Internacional amistoso, primero debes ganar la Copa Konami. Pero a diferencia de la Copa de Bonus, no importa la dificultad o el tiempo que utilices para ganar la copa. El estadio de 'Old Clubhouse' no cuenta con espectador alguno, pero a pesar de ello cuando juegues un partido en él todavía continuarás escuchando el griterío de la multitud ausente. Es algo ciertamente extraño, pero os aseguramos que cierto.

ARABIA SAUDÍ



Bastante rápido, pero aparte de eso una calamidad. Por eso será que les prometen dinero a espuertas si ganan.

Nº	Jugador
1.	Deayea, Mohammed Al
3.	Khilaiwi, Mohammed Al
4.	Zubromawi, Abdullah
2.	Jahani, Mohammed Al
13.	Sulimani, Hussain
6.	Amin, Fuad
16.	Dossari, Khamis
14.	Muwalid, Khalid Al
10.	Owairan, Saeed
9.	Jaber, Sami Al
7.	Shahrani, Ibrahim Al
RESERVAS	
5.	Madani, Ahmed
17.	Dosari, Ahmed Al
19.	Janoubi, Abdel
12.	Harbi, Ibrahim Al
20.	Saleh, Hamzah
18.	Temiyat, Nawaf Al
15.	Thyniyan, Youssef Al
8.	Dosari, Oubied Al
11.	Mehallel, Fahad Al
21.	Sadiq, Hussein Al
22.	Antaif, Taysir Al

AUSTRALIA

¿Qué esperanzas puede tener este equipo en el Mundial? Sólo Vidmar puede hacer algo de provecho.

Nº	Jugador
1.	Bosnich, Mark
5.	Ivanovic, Milan
4.	Lazaridi, Stan
3.	Tobin, Alexander
2.	Slater, Robbie
6.	Moore, Craig
8.	Zelic, Ned
7.	Foster, Craig
9.	Vidmar, Aurelio
10.	Viduka, Mark
11.	Aloisi, John
RESERVAS	
13.	Foxe, Hayden
14.	Okon, Paul
15.	Popovic, Tony
16.	Horvat, Steve
17.	Muscat, Kevin
18.	Enes, Robert
19.	Emerton, Brett
20.	Vidmar, Tony
21.	Kewell, Harry
22.	Skoko, Josip
12.	Kalac, Zeljko

E.A.U.

Con Japón y Corea, el peor conjunto del juego. Prueba a endosarle goleadas de escándalo y ganarás confianza.

Nº	Jugador
1.	Rashid, Juma
5.	Rashid, Ismail
4.	Suhail, Hassan
6.	Alhad, Rahman
3.	Munther, Ali
2.	Ghawas
7.	Ibrahim, Ahmed
8.	Saeed, Hassen
10.	Ali, Mohamed
9.	Saad, Khamis
11.	Bakhit, Zuhair
RESERVAS	
13.	Ibrahim, Rahman
14.	Hussain, Yousif
15.	Fahd, Ali
16.	Aziz, Abdul
17.	Abdullah, A
18.	Assel, Abdul
19.	Salem, Abdul
20.	Ali Saleh
21.	Ali Salany
22.	Saad, Bkhait
12.	Mosabeh, Mushin

CHINA

Imagina la mejor porcelana de tu mami después de un patadón. Así es como le irá a este país en el juego...

Nº	Jugador
1.	Chu-Liang, Ou
2.	Sun JiHai
4.	Fan Zhiyi
5.	En Hua, Zhang
3.	Chen Ying, Wu
6.	Li Ming
9.	Ma MingYu
7.	Yao Xia
8.	Wei Guo, Peng
11.	Li Bing
10.	Hai Dong, Hao
RESERVAS	
18.	Xu Hong
16.	Mao Yijun
20.	Liu Yue
19.	Wei Qun
21.	Xian Dong, Cao
14.	Li Tie
15.	Dong Liang, Sui
17.	Li Jinyu
13.	Yang Chen
12.	Gao Feng
22.	Jiang Jin

¡EQUIPOS SECRETOS AL DESCUBIERTO!

JUEGA COMO LA FLOR Y NATA DEL MUNDO Y LOS MEJORES DE LA HISTORIA...

ACCESO A LOS EQUIPOS DE LAS ESTRELLAS DE EUROPA Y DEL MUNDO...

Si te apetece obtener una plantilla formada por los mejores jugadores que en Europa y el resto del mundo puedes encontrar, primero debes ganar la copa internacional. Al contrario que con la copa de bonificación, no tienes por qué usar los ajustes por defecto, así que puedes competir en encuentros de cinco minutos si quieres acabar rápido, aunque recomendamos hacerlo en el nivel Normal y en partidos de diez minutos paraganar también acceso a la copa de bonificación. Hecho esto, aparecerán los dos equipos en la pantalla de selección de equipos.

ACCESO A LOS EQUIPOS "CLÁSICOS" DE LAS ESTRELLAS DE EUROPA Y DEL MUNDO...

Para acceder a los dos conjuntos con las mayores leyendas del fútbol de todos los tiempos, primero debes ganar una liga internacional. Puedes hacerlo en partidos de cinco minutos, pero una vez más recomendamos usar los ajustes por defecto para acceder a la copa de bonificación. Cuando lo hayas logrado, las dos escuadras aparecerán en la pantalla de selección de equipos, aunque quedas advertido de que podrán participar en sucesivas competiciones de copa. Si te emparejan con ellos, ¡lo llevas crudo, colega! Como aspecto positivo, una vez que hayas accedido a los equipos de estrellas clásicas puedes comprar miembros de ambos conjuntos para formar tu *dream team* de la liga principal: ve tirando a la derecha hasta verlos. Eso sí, ¡de baratos no tienen un pelo!

EURO ALL-STARS



Pedazo de *dream team*. ¡El único problema son las peleas Zidane vs. Beckham para ver quién tira las faltas!

Nº	Jugador
1.	Peruzzi, Angelo
8.	Desailly, Marcel
6.	Hierro, Fernando
3.	Stam, Jaap
8.	Davids, Edgar
16.	Raul, González
7.	Beckham, David
10.	Zidane, Zinedine
19.	Bierhoff, Oliver
9.	Anelka, Nicolas
22.	Shevchenko, Andrei
RESERVAS	
3.	Maldini, Paolo
11.	Mihajlovic, Sinisa
2.	Thuram, Lilian
13.	Jeremies, Jens
15.	Guardiola, Josep
14.	Rui Costa, Manuel
17.	Boban, Zvonimir
18.	Baggio, Roberto
21.	Vieri, Christian
20.	Owen, Michael
12.	Barthez, Fabien

ALL-STARS MUNDIAL

La compenetración ofensiva entre Ronaldo y Batistuta es algo que sólo podíamos imaginarnos en sueños.

Nº	Jugador
1.	Chilavert, José
4.	West, Taribo
5.	Ayala, Roberto
6.	Carlos, Roberto
3.	Arce, Francisco
8.	Redondo, Fernando
10.	Rivaldo, Victor Barbosa
14.	Hadji, Mustapha
7.	Recoba, Alvaro
11.	Batistuta, Gabriel
9.	Ronaldo
RESERVAS	
20.	Myung-Bo, Hong
2.	Cafu, Moares
5.	Concelcao, Flavio
15.	Nakata, Hidetoshi
22.	Ortega, Ariel
16.	Veron, Juan Alberto
19.	Santacruz, Roque
17.	Salas, Marcelo
18.	Zamorano, Iván
21.	Hernández, Luis
12.	Campos, Jorge

EURO XI CLÁSICO

Te será muy difícil encontrar un equipo mejor que el que forma esta colección de leyendas europeas.

Nº	Jugador
1.	Yashin, Lev
3.	Moore, Bobby
5.	Beckenbauer, Franz
6.	Baresi, Franco
4.	Gullit, Ruud
2.	Best, George
10.	Platini, Michel
11.	Charlton, Bobby
14.	Cruyff, Johan
7.	Cantona, Eric
9.	Muller, Gerd
RESERVAS	
8.	Rijkaard, Frank
13.	Puskas, Ferenc
15.	Papin, Jean-Pierre
18.	Rivera, Gianni
16.	Sindelar
20.	Rossi, Paolo
17.	Eusebio, Ferreira Da Silva
19.	Van Basten, Marco
21.	Lineker, Gary
22.	Law, Denis
12.	Zoff, Dino

MUNDIAL XI CLÁSICO

Su único problema es la defensa. Aunque... ¡qué más dará esto, teniendo a Pelé y al Pelusa en tus filas!

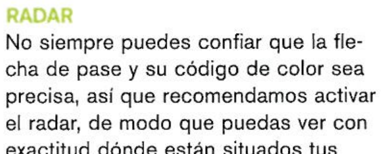
Nº	Jugador
1.	Higuita, René
6.	Chupitaz, Hector
4.	Alberto, Carlos
5.	Andrade, José
2.	Falcao, Paulo
7.	Ardiles, Osvaldo
3.	Caniggia, Claudio
8.	Zico
10.	Maradona, Diego
11.	Kempes, Mario
9.	Pelé
RESERVAS	
22.	Oscar
13.	Cerezo, Antonio
14.	Socrates, Brasileiro
15.	Cubillas, Teofilo
16.	Didi
17.	Milla, Roger
18.	Santos, Manoel
19.	Bwalya, Kalsha
20.	Garrincha
21.	Stefano, Alfredo Di
12.	N'Kono, Thomas

¡OÉEE, OÉ, OÉ, OÉ! EL NUEVO *FIFA* DE EA SALE AL CAMPO, Y EL EQUIPO DE *PLANETSTATION* ABRE EL MARCADOR CON UNA GUÍA DE CARA A LA GALERÍA.

FIFA 2000

- 2 JUGADORES
- TARJETA 1 BLOQUE
- CONTROL ANALÓGICO
- DUAL SHOCK
- MULTI-TAP
- EDITOR: EA
- DISTRIBUIDOR: EA
- PRECIO: 7.990 PESETAS

GENERAL



RADAR

No siempre puedes confiar que la flecha de pase y su código de color sea precisa, así que recomendamos activar el radar, de modo que puedas ver con exactitud dónde están situados tus compañeros, sobre todo si se encuentran en fuera de juego.

VIRGUERÍAS

Son una forma genial de superar a los defensas, aunque suele ser más fácil limitarse a pasarlos esprintando. La virguería más cañera es el globo: ¡va de perlas para elevarla por encima del portero y conseguir un gol de alucine!

GESTIÓN DURANTE EL PARTIDO

Es mejor ajustar la IGM 1 a un estilo de juego compensado, y dedicar las otras dos tácticas a una defensa y un ataque total, respectivamente. Esto te brindará un buen campo de acción para cambiar de estrategia según cómo vaya el encuentro.

¡ROBBIE!

Para ver a Robbie Williams en acción, selecciona el lado de invitados especiales de entre el grupo de equipos del resto del mundo. Robbie lleva el dorsal número 12, y puedes encontrar asimismo a otros celebridades, como Mary Mary, del grupo Apollo 440.





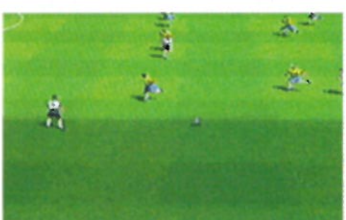
DEFENSA








MARCAJE AL HOMBRE
Asegúrate de que los tres jugadores con icono del rival estén marcados para evitar que la pasen o se la dejen a un compañero sin vigilancia.


CÓRNERS
Toma el control de un defensa (a poder ser uno que no marque a alguien con icono) y llévalo al medio del área de penalti, listo para cazar a cualquier atacante que se escape.

SALIDA DEL PORTERO
Si un atacante rival perfora tu defensa, aguanta L1 para hacer salir al cancerbero: esto te dará muchas más posibilidades de evitar un gol que si esperas a que chute.

PRESSING
Para presionar a un contrario en posesión del balón, pulsa L2 para que se le peguen tus defensas. Esto va bien para recuperar la pelota enseguida, ya que es probable que le entre uno de tus compañeros controlados por la CPU. Ten cuidado: lo más seguro es que dejes a un ariete rival libre de marcaje, con lo que un pase en profundidad podría hacerte mucho daño.

LANZAR EL FUERA DE JUEGO
Si parece que un oponente está a punto de lanzar una pelota en profundidad desde el medio campo, pulsa R2 para que tu zaga salga enseguida a fin de hacer caer al delantero rival en el fuera de juego. Calcúlalo bien, claro: si tardas demasiado, tu contrincante se quedará solo. No te molestes en usar esta técnica cuando tu adversario esté más cerca de la portería.



ATAQUE








GOL 1: PASE EN PROFUNDIDAD
Cuando tu flecha de pase esté verde, engarza un pase en profundidad.


[1] Si proteges el balón, el ariete se llevará con él a dos defensas.


[2] Tras despegarse, pasará en largo hacia su compañero desmarcado.


[3] Cambiando de ritmo para irse de la defensa, alojará el balón lejos del portero.

GOL 2: PASE Y GIRO
Fácil de ejecutar, ésta es la forma más habitual de marcar.


[1] El centrocampista la pasa a través del hueco hacia el delantero centro.


[2] Tras controlarla ante el defensa, se escora rápidamente a un lado.


[3] Esto crea espacio suficiente para meter un tiro rápido por la escuadra.

GOL 3: CENTRO Y CABEZAZO
Si puedes lograr un buen centro, tendrás muchas posibilidades de anotar.


[1] Pásala por la banda y supera al defensa esprintando o quebrando.


[2] Céntrala al área, pero no demasiado cerca del portero.


[3] Tu ariete debería estar listo para cabecear a puerta y conseguir gol.

GOL 4: PASE AL PRIMER TOQUE
Es una técnica más avanzada. Úsala para superar a los defensas correosos.


[1] El primer jugador la pasa a un compañero desmarcado.


[2] Éste la devuelve enseguida a otro delantero con la caña a punto.


[3] El ariete suelta un rápido disparo para dejar al defensa con un palmo de narices.

GOL 5: GOLPE FRANCO
No te molestes en chutar: pásasela a un compañero para que marque.


[1] Es prácticamente imposible marcar con un chut directo.


[2] Así que mejor pasa el esférico a un compañero situado a un lado.


[3] Con espacio, puedes meterle un cañardo al guardameta.

GOL 6: CÓRNER
El truco para lograr un tanto es moverte para perder a tus marcadores.

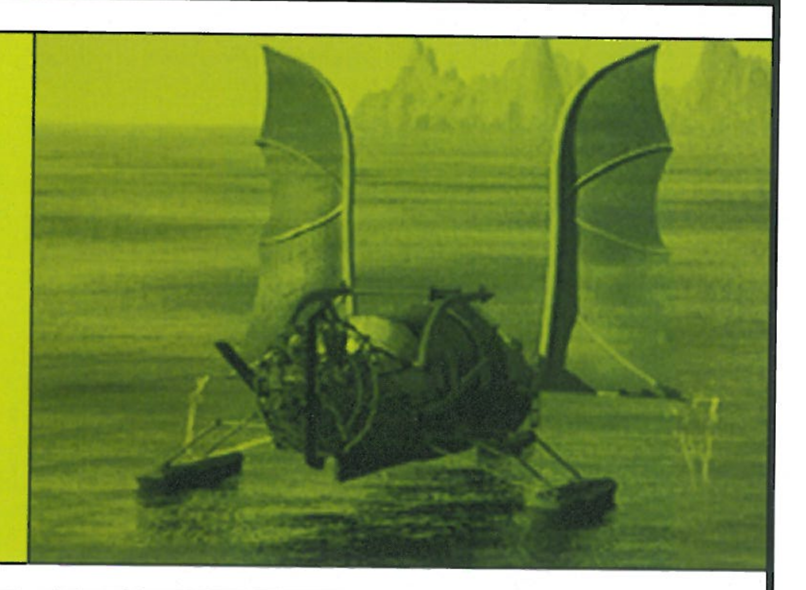

[1] Pulsa Select para que tus jugadores vayan de acá para allá.


[2] Luego centra la pelota al jugador △ que corre hacia el punto de penalti.


[3] Aguanta ○ para meter un buen cabezazo a la red.

En órbita

Aunque cada vez lleguen a nuestro país más a cuentagotas, aún existen buenos RPG's que se publican por estos lares. *Grandia* es un buen ejemplo de ello y os lo demostramos en nuestro análisis. Asimismo os ofrecemos la crítica de una auténtica rareza recomendada para todos los músicos frustrados: *Music 2000*. James Bond también se da un garbeo por esta sección entre vodkas con martini y misiones secretas. Y como colofón, prestad atención a la página final porque encontrareis el retorno de todo un mito. Sí, vuelve Hugo.



PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	5
VIDILLA	4

GLOBAL

JUGABILIDAD

Aunque este palabro no nos gusta nada, no hay ninguna palabra que exprese mejor este concepto. Un juego jugable —valga la redundancia— es aquel que da gusto manejar desde el primer momento: es fácil pillarle el tranquillo y no resulta frustrante ni siquiera para un novato. Pasearse por él es un placer gracias a su buen sistema de control y su fluidez. Una buena jugabilidad es la mejor garantía de que un producto será, como mínimo, agradable y, con mucha probabilidad, divertido. Una mala jugabilidad es capaz de cargarse un título con buenas puntuaciones en el resto de apartados, ya que puede convertirlo en una auténtica tortura.

GRÁFICOS

El factor más evidente y el primero que nos camela. Los gráficos determinan la calidad visual de un juego en función de unas cuantas variables: su resolución (grado de nitidez de la imagen), sus nivel de detalle, el ritmo de refresco (*frames* por segundo), la ausencia de problemas de *clipping* (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente), la calidad de las texturas, la variedad de la paleta de colores, la cantidad de polígonos por imagen (si los gráficos son 3D, por supuesto) y la ausencia de niebla para ocultar el efecto *pop-up* (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN

Si te pules un juego en media hora, su duración no es 'media hora' sino 'CERO'. Nueve mil pelas —ni ocho mil, ni siete mil— no se amortizan en menos de un mes, ¡qué caray! Pero no se trata de ser un negado y tirarse 30 días enteros para llegar al final, sino de quedarse con ganas de repetir y de buscar elementos nuevos en cada partida. Jugar una y otra vez a un mismo título tiene que poder ser un placer. Por definición, un juego de rol suele durar más que uno de puzzles, pero ¿cuántas horas nos hemos pasado todos pegando piños en *Tekken 3*? Son siempre los mismos personajes y los mismos movimientos, pero la repetición no les resta emoción... y, naturalmente, la capacidad multijugador juega un papel muy importante en ello.

AMBIENTACIÓN

La tendencia de los videojuegos a ser cada vez más un soporte narrativo le confiere una gran importancia a la atmósfera que consigan crear. Cuando un juego cuenta una historia necesita dotarla de realismo con el fin de que para el usuario sea una auténtica experiencia, y no tan sólo un pasatiempo. Como en el cine, para ello necesita utilizar diversos elementos que, combinados, dan lugar a una buena (o mala) ambientación: los más importantes son la música, los efectos de sonido, la iluminación y los efectos especiales. Cuando el juego consigue crear una atmósfera envolvente, se puede empezar a hablar de ambientación.

VIDILLA

Éste es, seguramente, el concepto más escurridizo de los que componen las puntuaciones parciales. Es algo similar a lo que también se ha dado en llamar 'adicción' o 'adictividad'. Cuando un juego te mete el gusanillo en el cuerpo y te deja siempre con ganas de jugar, es que te da vidilla. Son esos títulos que pruebas un día y, a partir de entonces, vuelves a casa cada día pensando en enchufar la consola y pegarte al mando de tu Play. Puede ser un juego supersencillo o muy sofisticado; la complejidad no tiene nada que ver, pero debe tener una dinámica que enganche y que no llegue nunca a cansar.

ACCESO DIRECTO

GENIAL — Sólo los escogidos entran en esta categoría. Se han acabado las generosidades: sólo concedemos cinco planetas a los juegos que sean MUY BUENOS. No serán fáciles de ver, pero cuando los veas no lo dudes: tu Play estará desaprovechada y tu colección incompleta si no le hacen un hueco al título en cuestión.

POTENTE — Por un juego con cuatro planetas merece la pena pagar 7, 8 y hasta 9.000 si hace falta, ¡qué caray! Es un título que está currado y que ofrece diversión y, en definitiva, CALIDAD. Si un juego no cumple un mínimo nivel en todos los aspectos importantes —jugabilidad, gráficos, control...—, no obtendrá esta puntuación.

PASABLE — Es la puntuación más corriente porque es la que reciben los juegos del montón. Aquellos que dices "bueeeno, no está mal". Merecen ser tenidos en cuenta: echarles un vistazo, darse un rulo por ellos y... guardarlos hasta un nuevo aviso que, seguramente, nunca llegará. Eso sí: medio planeta más marca una gran diferencia.

CUTRILLO — Hay juegos que, sin llegar a ser un *truño*, dejan bastante que desear. Parecen títulos de relleno con el único objetivo de engrosar la lista de juegos para Play. Y si alguien pica, ¡pues mejor! Nuestra intención es que el primo de turno no tengas que ser tú, así que huye de los productos que luzcan un par de planetas.

FIASCO — "Esto no es posible, esto no es posible... ¡8.000 pelas vale *esto*! ¿Y a quién c**o se le puede haber ocurrido perpetrar este engendro? Tener una idea así es preocupante, pero poner pasta para ejecutarla y luego intentar recuperarla ¡es de juzgado de guardia!". Lo pillas, ¿no? Pues eso: 1 planeta = tomadura de pelo.

HOY PUEDE SER UN...

GRANDIA

¡RECOMENDADO!

GÉNERO: RPG

IDIOMA: INGLÉS

DESARROLLADOR: GAMEARTS

EDITOR: UBI SOFT

DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

PRECIO: 7.995 PESETAS

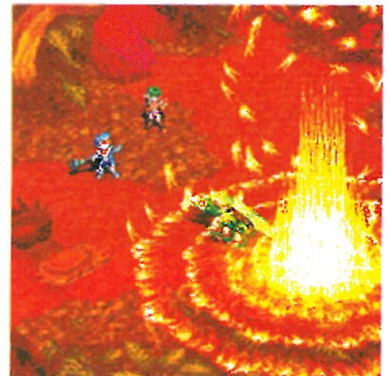
Detrás de este solemne título se esconde uno de los mejores juegos de rol que se han creado para consola alguna. Desarrollado inicialmente para la Saturn (descanse en paz), *Grandia* supuso en su momento la respuesta para la consola de Sega al lanzamiento de *Final Fantasy VII* para PlayStation. A pesar de la enorme diferencia de ventas entre ambos títulos, Game Arts (creadores de la excelente saga *Lunar*) consiguió dos cosas con este RPG: alcanzar la plenitud de su cima creativa, algo que no ha conseguido superar con el simplemente correcto *Evolution* para Dreamcast, y despertar la envidia de los usuarios de la gris de Sony. Pero ahora que la consola rival está criando malvas, por fin alguien no sólo se ha dignado a realizar la esperada conversión, sino que además se han preocupado en que podamos disfrutarla en nuestro país (que no en nuestro idioma, desgraciadamente). Definitivamente, hoy puede ser un *Grandia*.

UN JUEGO CON ENCANTO

Aunque la historia no sea lo más original que hemos visto últimamente, Game Arts ha conseguido dotarla de unas características especiales y una magia que se observa en pocos juegos de rol. En *Grandia*, se han cuidado con especial mimo la solidez y el relieve de la personalidad de nuestros héroes, de manera que desde el primer momento consiguen llegar a captar y despertar odios y simpatías por igual en el jugador. En definitiva, estos personajes no están en función de la historia; Ellos son la historia.

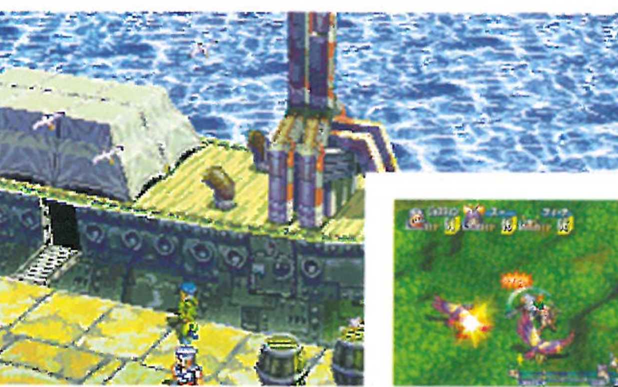


El juego nos presenta a Justin, un adolescente cuya máxima aspiración en la vida es dejar el hogar materno, con comida, agua caliente y pensión completa gratis para largarse de aventuras a pasar frío Dios sabe dónde (es un juego de fantasía, ¿recordáis?). Junto a Sue, su vecinita pesada, y la encantadora Feena emprenderá la búsqueda de la antigua civilización de los Icarians, unos seres que se separaron de los humanos hace muchísimo tiempo y para ello levantaron un inmenso muro conocido como el Fin del Mundo. Conforme avancemos en nuestra aventura, descubriremos que no somos los únicos interesados en conocer los secretos de esta raza, ya que tendremos que competir contra el despiadado ejército de Garlyle, comandado por dos seres que no dudan en convertir en picadillo de aventurero a todo aquél que se le oponga: el



coronel Mullen y su padre, el general Baal (esperamos que haya quedado claro quiénes son los 'malos' de la historia… en principio).

Las primeras horas de juego tienen la virtud de enganchar al jugador enseguida



sin tener que sumergirnos para ello en grandes tragedias. Simplemente, resolveremos pequeñas aventuras convencionales que sirven para definir a los papeles de los personajes principales y que de esta manera el jugador 'conecte' con ellos.

Aquí tenéis el ataque de "*Los Pájaros*" de Hitchcock en versión rosa. ¿Qué pa, qué pa, qué paaacha?

Conforme pase el tiempo la historia crece y crece, pasando de realizar misiones como limpiar la cubierta de un barco a atravesar un continente entero o enfrentarnos a un temible semidiós.

EL SISTEMA FUNCIONA

A pesar de contar con la jugabilidad de los RPGs clásicos, *Grandia* incorpora una serie de innovaciones destacables en el sistema de combate y magia. Para empezar, tal y como pasaba en *Lunar*, veremos en todo momento a los enemigos en nuestros recorridos, pudiendo elegir entre esquivarlos o enfrentarnos a ellos directamente. Si conseguimos abordar a los grupos de monstruos por la espalda y sin que se percaten de nuestra presencia, obtendremos la gran ventaja de contar con la iniciativa en el combate. La mala noticia es que en caso contrario la cosa también funciona, de manera que si una pandilla hostil pilla a nuestro grupo por o por el flanco, lo más normal será que nos lluevan las tortas durante un par de turnos sin poder hacer nada.

El logrado sistema de combate de *Grandia* se encuentra a medio camino entre las batallas por turnos y las que utilizan el tiempo real. Tenemos una barra temporal que determina el orden de los ataques. Cuando uno de los personajes esté listo para actuar, la acción se detendrá para que introduzcamos un comando (ataque, magia, defensa...). Es entonces cuando nuestro héroe ejecutará la acción, en función de la distancia que tengamos que recorrer y el tiempo que tarde el enemigo en atacar. Aunque parece complicado... sí, es muy complicado, al menos hasta que uno se familiariza con él. Pero os aseguramos que conforme avanzamos y ganamos nuevas acciones y hechizos, se le puede (y se le debe) sacar mucho provecho a este sistema, ya que la única manera de conseguir nuevos hechizos y mejorar nuestros atributos es utilizar la magia y las armas continuamente.

La pareja protagonista a punto de vivir un romance en alta mar. Lástima que en el océano no abunden las farmacias...











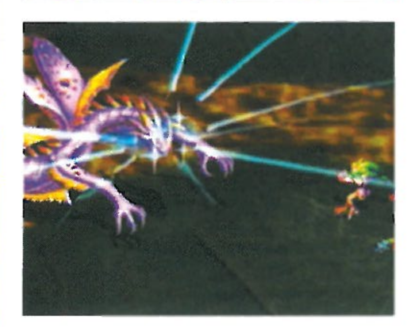


COMO LA VIDA MISMA

Como no todo en la vida es matar bichos y salvar poblaciones, en algunos ocasiones seremos protagonistas de situaciones bastante mundanas. Por ejemplo, cada vez que montemos un campamento antes de ir a dormir, en lugar de ver la tele un rato, podremos dirigir una serie de conversaciones alrededor de una fogata. Pero sin duda uno de los momentos memorables es el minijuego en el que tendremos que encargarnos de fregar la cubierta de un barco (apasionante, pero cierto).









DESDE SATURN CON AMOR

Grandia es una conversión de un título con dos años de antigüedad a sus espaldas, pero a pesar de ello la parte técnica tiene un nivel más que aceptable. Los protagonistas, formados por *sprites* exquisitamente animados, se mueven por entornos poligonales muy bien recreados que en la mayoría de ocasiones podre-



HOY ESTOY DE UN VAGO...

Grandia cuenta con uno de los sistemas automáticos de combate más logrados que hemos visto en mucho tiempo. Si estás cansado de introducir manualmente las acciones de tus personajes, puedes dejar que ellos trabajen solos, ¡que ya son mayorcitos!. De esta manera, nuestros héroes podrán comportarse de siete formas distintas automáticamente: desde aporrear cualquier cosa que se les ponga por delante, hasta marear a los contrarios, pasando por la utilísima opción de fortalecer los ataques y las magias que menos hayamos usado hasta el momento.











mos rotar para obtener mejores ángulos de visión. Desde inmensas ciudades futuristas hasta calabozos situados en antiguas ruinas, todos estos parajes están plagados de detalles que nos transmiten en todo momento la sensación de estar en un entorno vivo y cambiante, como la gran cantidad de personas con las que podemos hablar, o los objetos (como tazas, barriles, perchas, etc.) con los que interactuar de alguna manera. Claro que todo este grado de detalle provoca la pérdida de *frames* en algunas localizaciones, así como una pérdida de imagen con una menor resolución que la versión para Saturn. Asímismo, un detalle penoso respecto al original son los escenarios de batalla: en lugar de escenarios poligonales, son imágenes JPEG con una pésima resolución y que dan la sensación de estar luchando encima de un folio pintarrajeado.



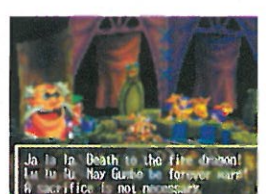
¿*GRANDIA* O *GREATDAY*?

Nos hemos dejado la gran lacra de *Grandia* para el final: el idioma. Tanto las voces (de una calidad más que aceptable, pero que oiremos en contadas ocasiones) como los textos no se han traducido. Esto es aún más grave teniendo en cuenta que la adaptación que hicieron los americanos del original japonés es ultra-conservadora, suprimiendo toda referencia que pueda considerarse 'inmoral' y quitándole la gracia a la mayoría de los textos. Por ejemplo, al principio del juego encontramos que Justin no puede entrar en un local porque sirven café. Pues bien, no es que uno de los enemigos del protagonista sea Juan Valdés, es que en el original en esa misma tienda vendían bebidas alcohólicas.

En definitiva, es una lástima que sólo los que tengan un mínimo dominio de la lengua de Shakespeare puedan disfrutar en nuestro país de uno de los mejores RPGs para PlayStation. Si te encuentras en este grupo, no lo dudes: hazte ya con *Grandia*. Y si no, también... ¡Y a ver si prestamos más atención en las clases de inglés!.







Aquí tenéis al avejentado y lampiño Drako soltando uno de sus inconexos discursitos tras absorber un litro de sangría en la cena.



GRAN JUEGO, GRANDES PERSONAJES



JUSTIN: A pesar de tener mucho más carácter que ciertos protagonistas caracartones de muchos RPGs, seguramente te conseguirá que afloren tus más profundos instintos asesinos después de pronunciar por trigésimo novena vez frases tan variadas como "¡Quiero ser un aventurero!", "¿Vamos de aventuras?" o "Ésta es la aventura de mi vida".

SUE: Como en la época en que está ambientado *Grandia* todavía no se habían inventado los *Teletubbies* (tiempos pasados siempre fueron mejores), esta entusiasta y pegajosa niña no tiene otra cosa que hacer para divertirse que acompañar al prota a salvar el mundo un rato.

FEENA: Genuina 'tipa dura' con buen corazón, Feena se salva de caer en el típico cliché de 'chica enamoradiza que cae irremisiblemente en los brazos del protagonista' gracias a un sólido trasfondo, una elaborada personalidad y un temperamento que evolucionará a lo largo de la aventura.

GADWIN: El Caballero del Dragón Gadwin es un auténtico armario ropero de tamaño familiar, con el que no tendrás demasiados problemas a la hora de convertir a tus enemigos en raciones de sushi. Cuenta con un gran sentido del honor así como una gran espada por si alguien se atreve a ponerlo en duda.

GUIDO: Bajo la inocente apariencia de una especie de conejo gigante se esconde la versión rolera del nunca suficientemente odiado Jar Jar Binks. Tanto su desquiciante pronunciación (¡que alguien le saque la alpargata de la boca!) como la desagradable manía de saberlo todo acerca de tu grupo le sitúan entre los personajes más odiables.

EN FIN...

▲ ARRIBA
- HISTORIA CON MAGIA
- PERSONAJES TRABAJADOS Y CARISMÁTICOS
- EL SISTEMA DE COMBATE Y EXPERIENCIA

▼ ABAJO
- ¡EN INGLÉS!
- PARTE GRÁFICA MEJORABLE
- HORROROSOS CAMPOS DE BATALLA

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	5
GLOBAL	●●●●◖

ME PONGA MITAD Y MITAD

FIGHTING FORCE 2

GÉNERO: AVENTURA
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: CORE
EDITOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 8.990 PESETAS

El primer *Fighting Force*, sin ser un gran juego, se ganó las simpatías de los jugadores de PlayStation al rescatar del olvido un estilo de juego que arrasó la década pasada: los beat'em-ups al estilo *Final Fight*. En su segunda parte, los señores de Core han querido introducir un poco de innovación y un mucho de patilla respecto a la anterior, ya que *Fighting Force 2* se encuentra a medio camino (o al menos lo pretende) entre los juegos de lucha y los de espionaje tipo *Metal Gear*. Pero a pesar de estos esfuerzos, el resultado final entra dentro del tipo 'juegos de aburrimiento'.









LUCHANDO CONTRA EL ABURRIMIENTO

Lo mejor de este título es, sin duda, su factura técnica. El motor gráfico mueve suavemente unos escenarios con buena resolución que, aunque no son demasiado grandes, están bastante detallados y cuentan con buenos efectos de luz. Asimismo, cada vez que golpeemos algún objeto susceptible de explotar ante nuestras narices podremos disfrutar de un espectáculo de chispas y partículas de luz a veces incluso exagerado (¿dónde se ha visto que después de dar un puñetazo a una silla ésta explote?).

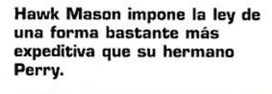
Pero de poco sirve todo este despliegue gráfico si no vas a disfrutar de él, ya que seguramente después de llevar diez minutos de juego acabes apagando la PlayStation y preguntándote por qué has comprado este título. Para empezar, nuestra misión consiste en infiltrarnos con Hawk Mason (protagonista del primer título) en una serie de bases secretas repletas de enemigos. A nuestra disposición tendremos una amplia variedad de armas con las cuales poder deshacernos de nuestros adversarios: hachas, cuchillos, pistolas o granadas, además de nuestros puños y patadas. Aunque realmente, lo único que nos hará falta es un mando con botones sólidos y muchísimas ganas de aporrearlos continuamente, ya que la ¿inteligencia? artificial de los enemigos es equiparable a la de una ameba lobotomizada (con todos nuestros respetos a las amebas). Y por supuesto, nada de encontrarnos puzzles o caminos alternativos que enreden nuestras evoluciones: simplemente entramos en una habitación, partimos la cara a todo el que se cruce en nuestro camino, conseguimos la tarjeta-llave para avanzar, y siguiente habitación. Si a este frenético desarrollo le unís la participación de cuando en cuando de algún *final boss* que otro, os podéis hacer una idea de lo que supone jugar a *Fighting Force 2*: una aburrida y pésima forma de reunir en un mismo título una trama de 'espionaje' y un desarrollo a base de tortas a granel. Sólo para incondicionales del aporreamiento de botones.



¡QUÉ FÁCIL ES SER JEFE!

Algunas de las características principales de los jefes finales en un juego 'normal' serían una barra de energía interminable, ataques fulminantes, y rutinas de comportamiento que debemos aprender para poder derrotarle. En *Fighting Force 2*, salvo algunas honrosas excepciones (el bicho que debemos cargarnos al final y poco más) los 'jefes' no cumplen ninguno de estos requisitos. Actúan como las cucarachas: nacen, reproducen toda suerte de monerías durante sus interminables presentaciones, se dejan pegar amablemente, y mueren profiriendo un sonoro berrido como "¡Gññññ!" o "¡Grunt!". Verlo para matarlo.





Hawk Mason impone la ley de una forma bastante más expeditiva que su hermano Perry.







EN FIN...

ARRIBA
- BUEN ENTORNO GRÁFICO
- 'DIVERSIÓN' SIN COMPLICACIÓN
- ESCENARIOS (CASI) COMPLETAMENTE MACHACABLES

ABAJO
- SENCILLAMENTE, SOPORÍFERO
- ¿INTELIGENCIA ARTIFICIAL?
- QUIZÁ CON UN MODO A 2 JUGADORES...

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	2
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	2
GLOBAL	



¡¡SEGUNDOS FUERA!!

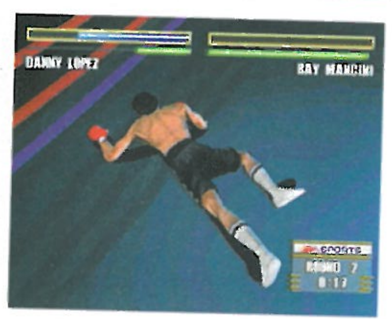
KNOCKOUT KINGS 2000

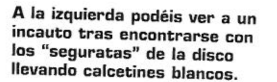
¡RECOMENDADO!
GÉNERO: DEPORTIVO
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: EA
DISTRIBUIDOR: EA
PRECIO: 7.490 PESETAS

Pocas veces un simple cambio de dígito conlleva tantas mejoras. Este lanzamiento tiene sobrados argumentos para enviar a la lona a su dignísimo predecesor, porque los muchachos de EA Sports (¿por una vez?) han parido mucho más que una secuela.

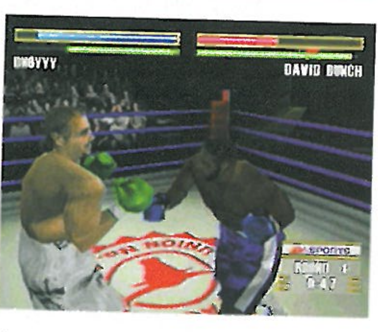
De entrada un primer detalle, trivial pero divertido: los púgiles entran en el cuadrilátero con los compases de su propio acompañamiento musical, al más puro estilo *showtime yankee*. A partir de ahí comienza el espectáculo. Los boxeadores están mucho mejor definidos y se mueven con más fluidez que en la anterior edición. Los rostros, magníficamente realizados, acusan los golpes a medida que pasan los asaltos. Ojos a la *virulé*, moratones, cejas rotas... la crudeza de este deporte se ve fielmente reflejada. El control sigue siendo muy intuitivo, e incluye asequibles combos. Hay infinidad de combinaciones aunque para ir tirando bastará con manejar conceptos básicos como el gancho, el directo, la guardia y la esquiva. Sin perder su condición de simulador seriote y dificilillo, *Knockout Kings 2000* es más que vistoso: fornidos boxeadores sorprendentemente fidedignos, protecciones bucales saltando por los aires, KOs con vuelo y aterrizaje patas arriba... hasta las chicas del cartelito tienen más músculo que el *Geyperman* de Ben Johnson. La realización televisiva es muy dinámica, ofreciendo suaves panorámicas que buscan el ángulo más efectivo, la repetición automática de los "piños" más interesantes y la acertada supresión de la ineficaz vista subjetiva.

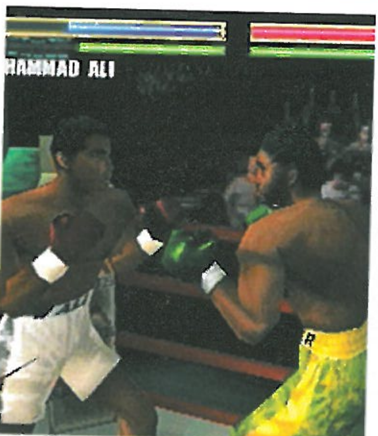






A la izquierda podéis ver a un incauto tras encontrarse con los "seguratas" de la disco llevando calcetines blancos.

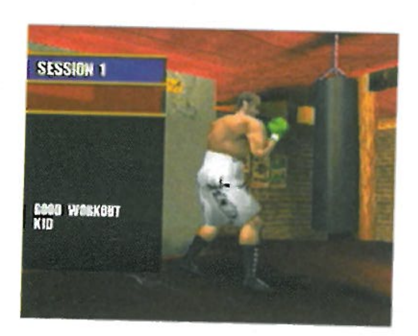


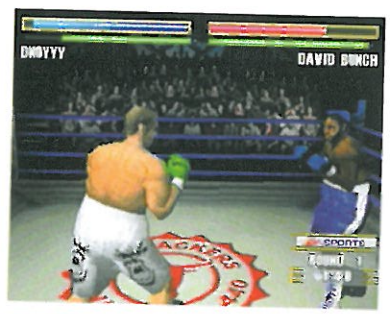


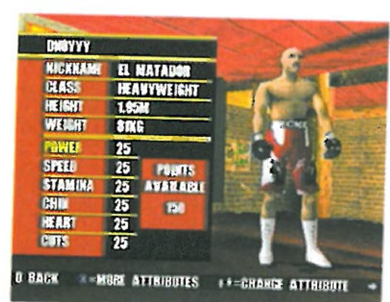


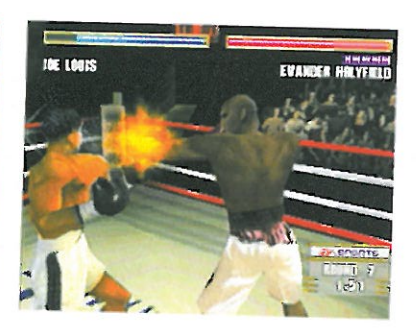












UN JUEGO CON GANCHO

El juego se ha internacionalizado y además de la amplísima legión americana, encabezada por un vigoroso y mofletudo Muhammad Ali, hay británicos como Lennox Lewis o Frank Bruno y mexicanos como Julio César Chavez. Se echa en falta a Mike Tyson, así como algún representante patrio (incomprensibles las ausencias de Pedro Carrasco o Ruiz Mateos). Tampoco hay que preocuparse, ya que para eso está el nuevo editor que permitirá iniciar la larga carrera en pos del cinturón de campeón mundial. Además tenemos unos entrenamientos razonablemente interactivos, una completa base de datos, los comentarios de Barry McGuigan, un modo que revive famosas veladas y otro para pelear sin reglas al estilo callejero. (tenéis que admitirlo, vencer a base de cabezazos o golpes bajos es una gozada).

¿Qué deberá corregir el *Knockout Kings 2001*? Cierta lentitud en la respuesta al pad, el desplazamiento de unos boxeadores que a veces parecen patinar sobre el ring y el sonido de los impactos, demasiado amortiguado. Pero estos defectillos no desmerecen un grandísimo simulador, casi tan divertido como *Ready 2 Rumble* y muy superior a la saga *Victory Boxing*.

EN FIN...

ARRIBA
- MUY MEJORADO GRÁFICAMENTE
- RIGUROSO Y ESPECTACULAR
- ALI, FRAZIER, CHAVEZ Y COMPAÑÍA

ABAJO
- FALTO DE CONTUNDENCIA SONORA
- LA MALA PRENSA DEL BOXEO

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	4

GLOBAL: ●●●●◖

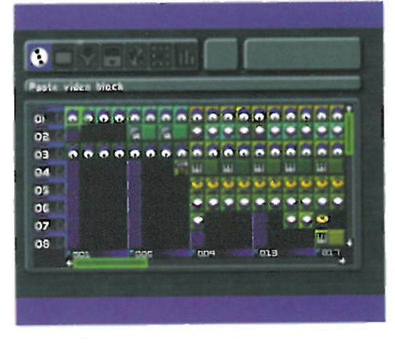


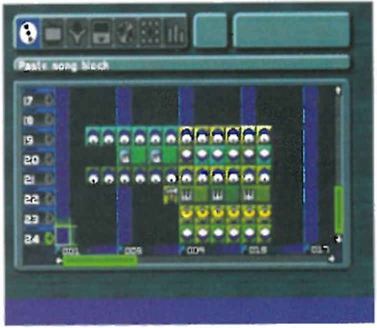
MUSIC 2000 LA RUTA DEL 'PLAYCALAO'

¡RECOMENDADO!
GÉNERO: MUSICAL
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: JESTER INTERACTIVE
EDITOR: CODEMASTERS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 8.490 PESETAS

Music 2000 no es ni un beat'em-up, ni un simulador, ni un juego de fútbol, ni siquiera un juego de pesca. Este título de Codemasters no es un juego sino una utilidad.... ¡para crear música! (¡Alto ahí! ¡No pases la página aún, cobarde! ¡Que no es tan malo como parece!). No nos engañemos: las pocas aplicaciones que han aparecido en el mundo de las videoconsolas –como *Mario Paint* para







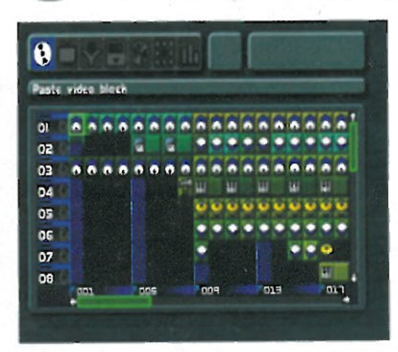


Super Nintendo– normalmente han tenido el mismo poder de convocatoria que las conferencias políticas de Mario Conde (diez personas en su primer acto de pre-campaña... ¡esto no lo supera ni el partido de los verdes!). Sin embargo, *Music 2000* convence por sus enormes prestaciones, por su fácil manejo y, sobre todo, por las increíbles cotas de diversión que ofrece.

Os aseguramos que este título es un auténtico delirio para músicos frustrados, ya que sin ningún conocimiento musical se pueden construir piezas muy pero que muy aparentes. Pongamos por ejemplo a los redactores de Planet: el que más lejos ha llegado en la carrera musical ha sido Seed con su versión de *La Gallina Turuleta* para zambomba y triángulo, pero sin embargo con *Music 2000* hemos sido capaces de dominar desde el *techno* más *cool* hasta el *rock* más contundente.

CON ESTAS MANITAS Y *MUSIC*...

No vamos a explicar cómo se crea una canción porque esto es como un aerolito de hielo: cualquiera puede hacerlo pero nadie puede explicarlo. Pero para que os hagáis una idea os diremos que la cosa consiste en elegir diversos rit-





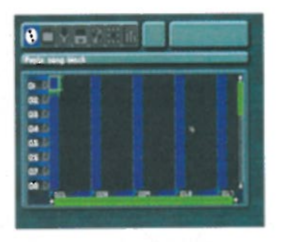
mos, voces, melodías y tonadas de la monumental biblioteca musical –muy ampliada respecto al primer *Music*– que pone a nuestra disposición el programa y combinar las piezas de la mejor manera posible. Las posibilidades son casi infinitas, pero si os cansáis del material "enlatado" siempre podéis intentar crear vuestras propias melodías nota a nota (cosa ya un pelín más difícil) o bien samplear directamente un trozo de canción de vuestro CD de música favorito (todo un mundo musical a tu alcance: desde un guitarrazo de Metallica hasta el "Bailamoooos" de Enriquito Iglesias).

Por si todo este cúmulo de virtudes no fuera suficiente, además podemos crear nuestro propio *videoclip* psicodélico a base de figuras geométricas, *flashes* y colorines varios para dar un toque hipnótico a nuestras creaciones. No es que sea gran cosa, pero alegra un poco un apartado gráfico que, como era de esperar, renuncia a la espectacularidad en favor de la funcionalidad.

Nuestra recomendación final es que junto con *Music 2000* te compres una nueva tarjeta de memoria que utilices en exclusiva con este juego. Puede que tus composiciones no vayan a arrasar en *Los 40*, pero te aseguramos que pillarás tal cariño a tus pequeños monstruos de Frankestein auditivos que nunca querrás borrarlos.









***No es una vista aérea de la paleta de maquillaje de Sara Montiel, sino el modo multijugador de* Music 2000.**

CACOFONÍA MULTIJUGADOR

Una nueva opción que incorpora la segunda parte de *Music* te permite hacer una sesión *jam* que permite la participación de hasta cuatro personas vía Multitap. ¿En qué consiste? Pues básicamente los cuatro individuos deben activar sonidos utilizando los botones de los pads obteniendo un caos sonoro que, con un poco de suerte, pude derivar hacia algo parecido a una canción. No es apto para oídos sensibles, pero te divertirás más que jugando al escondite con Stevie Wonder.



EN FIN...

ARRIBA
- COMPONER ES FÁCIL
- PUEDES SAMPLEAR CDS
- INCREÍBLEMENTE DIVERTIDO

ABAJO
- ALGÚN MENÚ LIOSO
- GRÁFICOS 100% FUNCIONALES
- VIDEOCLIPS POCO ESPECTACULARES

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	–
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	5
VIDILLA	4,5

GLOBAL

ARMAS DE MUJER

XENA LA PRINCESA GUERRERA

GÉNERO: BEAT'EM-UP
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: UNIVERSAL
EDITOR: EA
DISTRIBUIDOR: EA
PRECIO: 7.990 PESETAS







Si cogemos a una prima cercana de Lara Croft con la capacidad de lanzar berridos insoportables, la embutimos en una armadura de cuero endurecido tres tallas más pequeña y le damos una espada tenemos como resultado la protagonista poligonal de este título: Xena. Aunque la luchadora de la *mitoilógica* serie de televisión tenga bastantes puntos en común con la exploradora de los sujetadores como tiendas de campaña (Lara Croft), este *Xena: La Princesa Guerrera* tiene poco que ver con *Tomb Raider*. Básicamente, se trata de un beat'em-up en tres dimensiones en el que nuestra principal preocupación será dar a conocer a todo enemigo que nos encontremos lo afilada que está nuestra espada.

¡QUÉ BÁRBARA!

Los más yayos del lugar todavía recordarán el excelente beat'em-up medieval-fantástico llamado *Golden Axe*. Pues bien, *Xena* retoma la mecánica del clásico (así como la apariencia de ciertos enemigos y de la protagonista, que se parece lo suyo a la amazona del juego de Sega, Tyris) añadiendo unos mínimos toques de aventura. En nuestro intento por rescatar y proteger a Gabrielle, además de atizar a todos los *xenófobos* enemigos que nos encontremos, tendremos que resolver algunos sencillos puzzles del tipo 'corta la cuerda que tienes ante las narices y que sostiene la única caja que nos permite saltar a la siguiente plataforma'.







La enamoradiza Xena a punto de sentir un flechazo.

Los movimientos de nuestra aguerrida amazona, aunque variados, se realizan de una manera bastante anárquica. Tendremos un botón para repartir sablazos, otro para las patadas, y mediante el aporreamiento al azar de ambos y del botón de correr podremos deshacernos de la mayoría de adversarios sin muchas dificultades. Por supuesto, no pueden faltar en un juego de este tipo las armas alternativas, así como los power-ups, desde pociones hasta espadas flamígeras, o la capacidad de lanzar rayos.







Desde la mediocre parte gráfica (con una cámara mareante y situada casi siempre en el lado que menos nos interesa) hasta la mecánica de juego, la mayoría de elementos en *Xena* representan fielmente el espíritu de la serie. Al igual que los capítulos televisivos, en los que para verlos no hace falta tener el cerebro puesto, el juego pretende ser un mero entretenimiento sin pretensiones. Plagado de toques de humor (encontraremos carteles como 'Sala de Torturas: Se requiere cita previa para entrar'), enemigos variados y divertidos, y una jugabilidad a prueba de espadas, la principal demanda que se le puede pedir a un juego como *Xena* es la inclusión de un modo a dos jugadores. Aún así, el título perfecto para jugar sin calentarse demasiado la cabeza.

EL DISCO DEL ÉXITO

Además de su espada, Xena contará con la ayuda de su inestimable chakran, un disco volador más mortífero que el de Pedro Ruiz. Ya sea para matar a distancia o activar interruptores alejados, en cualquier momento podremos lanzar esta especie de *frisbee* sobredimensionado y manejarlo en pleno vuelo. Eso sí, mientras lo 'pilotemos' no podremos controlar a la amazona pepona, momento que aprovecharán los enemigos para darnos *pa'l pelo*.



EN FIN...

▲ ARRIBA
> DIVERSIÓN SIN COMPLICACIÓN
> EL HUMOR REINANTE
> JUGABILIDAD DE CLÁSICO

▼ ABAJO
> GRÁFICOS MEJORABLES
> LA INDOMABLE CÁMARA
> SI TUVIERA MODO 2 JUGADORES...

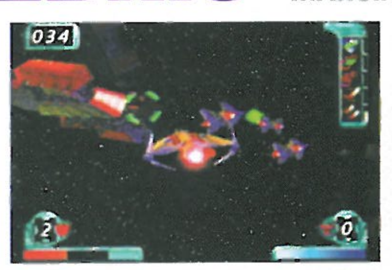
PUNTUACIÓN

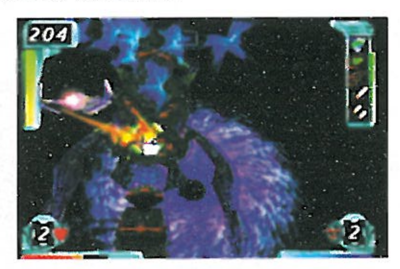
PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3
VIDILLA	3,5

GLOBAL

SPACE DEBRIS MARCIANOS A MÍ....

GÉNERO: SHOOT'EM-UP
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: RAGE SOFTWARE
EDITOR: RAGE SOFTWARE
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 7.490 PESETAS











¿A alguien le suena un viejo shoot'em-up de Super Nintendo llamado *Star Wing*? Pues este *Space Debris* es lo más parecido a ese clásico dispara-marcianitos galáctico. Aquí encontraremos explosiones para dejar cegato a cualquiera, rayos láser como churros, montones de naves deambulando de aquí para allá a la espera de ser acribilladas así como *final bosses* de las proporciones de la faja de Cristina Almeida con puntos débiles a descubrir, ases escondidos en la manga y una chapa muy dura. Para nosotros queda reservado el papel de héroe espacial que deberá salvar al resto de la Humanidad de la invasión de los extraterrestres sin cobrar horas extras.

Gracias a una mejora considerable de la jugabilidad respecto a la versión previa que comentamos el número pasado, el juego de Rage consigue reproducir fielmente el espíritu de los míticos *Terra Nostra* o *R-Type* en un entorno tridimensional que combina fases de desarrollo lineal (con interesantes recorridos alternativos) y otras en las que dispondremos de más libertad de movimientos. Eso sí, os recomendamos fervorosamente el modo fácil para vuestras primeras docenas de partidas ya que los marcianos son mucho más listos de lo habitual. Si a su notable apartado técnico (movimiento suave, buenos efectos de luz, banda sonora épica y secuencias intermedias) se le hubiera sumado una dificultad más ajustada, algunos cientos de explosiones menos y la posibilidad de contar con un compañero de aventuras estaríamos hablando de un juego magistral. Aun así, este correcto título no defraudará a los fanáticos de los estropicios siderales que cumplan una condición imprescindible: buena puntería y reflejos.

EN FIN...

ARRIBA
- TÉCNICAMENTE INTACHABLE
- *FINAL BOSSES* COMO DEBEN SER
- RECORRIDOS ATRACTIVOS

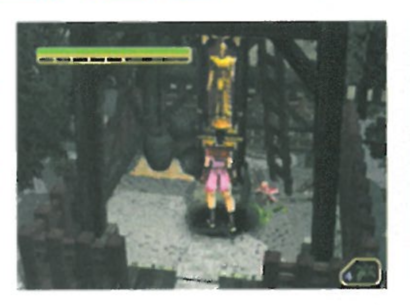
ABAJO
- DEMASIADO DIFÍCIL
- CAÓTICO POR MOMENTOS
- ¿Y EL MODO DOS JUGADORES?

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5
GLOBAL	

RONIN BLADE AL FILO DE LO INJUGABLE

GÉNERO: AVENTURA
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PRECIO: 7.990 PESETAS









En pleno Japón feudal los tranquilos habitantes de una apacible ciudad se convierten en seres agresivos, los zombis se levantan de sus tumbas para darse garbeos a la luz del sol y un cacique gordo llamado Lord Tohjo le da a la magia negra en su guarida secreta. Un samurai con problemas de sobrepeso llamado Kotaro y la inexperta ninja Lin se conocerán en medio de este embrollo y aparte de intentar ligarse el uno al otro aprovechando cualquier encuentro, deberán intentar sobrevivir a los ataques de un ejército de ninjas poseídos, samurais demoniacos, hechiceros y espíritus del mal. *Ronin Blade* parte de una idea atractiva: trasladar a la época medieval nipona el género *survival horror*, con un planteamiento (dos historias paralelas que podemos jugar independientemente) y un aspecto visual (fondos prerrenderizados, personajes poligonales y planificación cinematográfica) más que parecidos a esa maravilla conocida como *Resident Evil 2*. Pero el resultado es muy decepcionante. El lento desarrollo de la acción se ve interrumpido constantemente por pesadas secuencias intermedias, y las artríticas animaciones de los personajes (mención especial para Kotaro y sus posturitas en busca de la foto) hacen que las batallas a tajo limpio nos hagan saltar las lágrimas, bien de risa por el patético espectáculo a cámara lenta, o a causa de la frustración que provoca su pésima jugabilidad. Sólo el correcto apartado gráfico con una buena recreación del Japón medieval y la posibilidad de seguir dos historias diferentes (jugar con Lin es algo más soportable que con el tarugo de Kotaro) son elementos salvables en un juego que parece impropio de una compañía del prestigio de Konami.

EN FIN...

ARRIBA
- GRÁFICOS ACEPTABLES
- LA HISTORIA DE LIN
- ¡ZOMBIS EN EL JAPÓN MEDIEVAL!

ABAJO
- ANIMACIONES PAUPÉRRIMAS
- EL PESADO DE KOTARO
- NO DIGA "JUGABLE", DIGA "FRUSTRANTE"

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	2,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	2
GLOBAL	

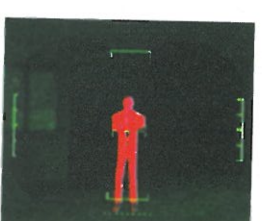
BAJA TENSIÓN

EL MAÑANA NUNCA MUERE

GÉNERO: ACCIÓN
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: BLACK OPS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 7.990 PESETAS







Las expectativas creadas por *El Mañana Nunca Muere* eran bastante altas, dado que la anterior aparición del asesino más elegante dentro del mundo del videojuego, *GoldenEye*, es uno de los pocos títulos de Nintendo 64 que puede considerarse como un clásico en toda regla. Quizá por ello cuando nos hemos enfrentado con el resultado final nuestra decepción ha sido mayúscula. El equipo de desarrollo de Black Ops, en lugar de obsequiarnos con el *shooter* subjetivo definitivo para PlayStation han dado a luz a un *Syphon Filter* bastante aguado, que carece de la chispa necesaria para hacerse un hueco entre los grandes del género de acción.

Pero empecemos hablando de las virtudes del juego (que algunas sí que tiene). La primera es que *El Mañana nunca muere* sigue fielmente el desarrollo de la película, y además cuenta con una excelente ambientación. La música está compuesta por variantes del tema central de la serie Bond, y en las secuencias de vídeo aparecen escenas con imágenes reales de la película. Nos han gustado especialmente los títulos de crédito, durante los cuales podremos deleitarnos con el típico montaje psicodélico repleto de sugerentes sombras femeninas (y no nos referimos precisamente al maquillaje que se pone en los ojos Marujita Díaz) mientras de fondo escuchamos la excelente canción de Sheryl Crow.



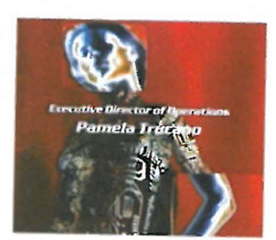








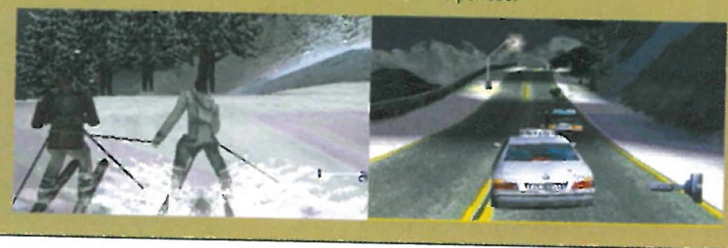


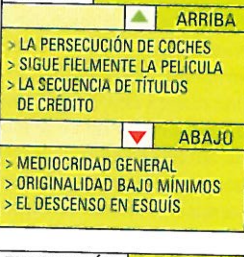


Pocas cosas más hay destacables en un juego que cumple de manera muy justita en el apartado de los gráficos (que parecen la Sagrada Familia, no porque sean monumentales sino porque parece que estén a medio terminar) y que se hunde definitivamente en la mediocridad con una mecánica que, a estas alturas, está más vista que las campanadas de la Puerta del Sol. Si al menos los desarrolladores hubieran intentado reproducir la técnica de sigilo de *Metal Gear*, o los enemigos tuvieran un grado de inteligencia artificial como los nazis de *Medal Of Honor* este título podría tener algún interés. Pero lo único que debes hacer en *El Mañana Nunca Muere* es disparar al primero que se te ponga por delante y resolver unos puzzles tan complejos como el mecanismo de un chupete.

CORRE BOND, CORRE COMO EL VIENTO

En *El Mañana Nunca Muere* hay un par de fases que rompen un poco el desarrollo a lo *Syphon Filter*, dando algo más de variedad a juego. La mejor, sin duda, es la persecución en coche en la que deberemos deshacernos a pepinazo limpio a los *malosos*. Lamentablemente, la otra fase de persecución en la que James Bond se calza unos esquís es más triste que el diario íntimo de Calimero. Dejando a un lado la realización técnica y las animaciones (dignas del peor teatrillo de guiñol), la verdad es que ver cómo 007, el *glamour* personificado, se deshace de los enemigos por el sofisticado sistema del "bastonazo en el colodrillo" es bastante penoso.





EN FIN...

ARRIBA
> LA PERSECUCIÓN DE COCHES
> SIGUE FIELMENTE LA PELÍCULA
> LA SECUENCIA DE TÍTULOS DE CRÉDITO

ABAJO
> MEDIOCRIDAD GENERAL
> ORIGINALIDAD BAJO MÍNIMOS
> EL DESCENSO EN ESQUÍS

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	2,5

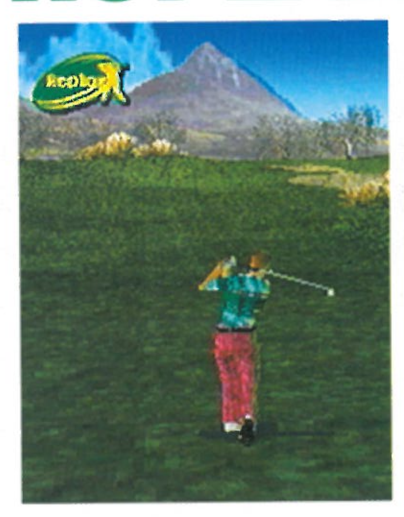
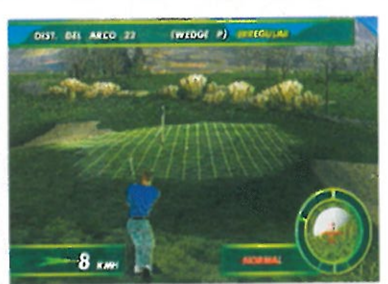
GLOBAL



SÓLO PARA 'GOLFERAS'

PGA EUROPEAN TOUR GOLF

GÉNERO: DEPORTIVO
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: GREMLIN
EDITOR: CANAL + MULTIMEDIA
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
PRECIO: 7.990 PESETAS



Golf contra el cronómetro, partidos nocturnos, con apuestas, supergolpes, dos contra dos... Estas curiosas modalidades son la aportación más novedosa de *PGA European Tour Golf*. Aparte de esto, el juego de Infogrames también nos permitirá competir en un buen número de campos europeos con los mejores golfistas del Viejo Continente. Se puede manejar el palo con el stick analógico, que exige un pulso sumamente firme. Por desgracia, la dificultad está descompensada, porque los golpes de aproximación al *green* cuestan Dios y ayuda, y en cambio para embocar los *putts* basta con presionar el botón X en el momento preciso.

Los golfistas son grandes y se mueven de modo realista, pero están toscamente definidos. Algunos atuendos hacen verdadero daño a la vista (y no sólo porque sean horribles), aunque como contrapartida los fondos tienen una calidad casi fotográfica y no se aprecian ralentizaciones. Hay hasta quince repeticiones diferentes y el capítulo sonoro cumple el expediente, pero no nos engañemos: es un juego de golf del montón. *PGA European Tour Golf* parece que no tiene mucho que ver con el desenfadado y prometedor *Cyber Tiger*, siendo inferior también a *Pro18* y sus brillantes jugadores digitalizados. Total, que a la mayoría le parecerá tan vibrante como una maratón de *La noche abierta*, y sólo interesará a fanáticos aspirantes a Sergio García.

EN FIN...

ARRIBA
- MULTITUD DE CAMPOS Y GOLFISTAS
- ORIGINALES MODOS DE JUEGO
- REALIZACIÓN TELEVISIVA

ABAJO
- LE FALTA "SWING"
- GRÁFICOS DESIGUALES
- DURILLO, DURILLO

PUNTUACIÓN	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	3
GLOBAL	●●●

LÍMITE 24 HORAS

24 HORAS DE LE MANS

GÉNERO: CARRERAS
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: EUTECHNYX
EDITOR: INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
PRECIO: 7.990 PESETAS








La competición automovilística más mítica llega a PlayStation. No nos referimos al día que el Drakomóvil dejó a medio kilómetro a todo un Ferrari Testarrosa en una cuesta abajo salvaje sin frenos, sino a las 24 horas de Le Mans. Infogrames ha aprovechado la licencia oficial del acontecimiento para lanzar un juego que se supone intenta trasladar a nuestra casa el espíritu de la legendaria competición, aunque el resultado final sea bastante decepcionante.

En *24 Horas de Le Mans* podremos recorrer la famosa carrera de conductores tragakilómetros en el propio circuito de La Sarthe y además participaremos en un Campeonato Mundial a lo largo de 8 circuitos diferentes dividido en las categorías GT2, GT1 y prototipos. A nuestra disposición contaremos con más de 20 automóviles basados en modelos reales a nuestra disposición, ofertas de escuderías rivales al estilo *Ridge Racer Type 4* así como la oportunidad de probar nuestro coche en un circuito especial mediante pruebas de telemetría. Todo muy bonito... pero más visto que el peluquín del Dioni. En lugar de reflejar el ambiente, la tensión y la magia de la carrera francesa en un simulador con vocación realista, Eutechnyx ha desarrollado un típico juego de carreras totalmente arcade que, aunque se deja jugar fácilmente, presenta un aspecto técnico poco trabajado. Gráficos y animaciones mediocres, música sosa y la irritante presencia de un comentarista bastante soplagaitas conforman el cúmulo de despropósitos técnicos de esta desilusión hecha videojuego. Si eres coleccionista de títulos de coches éste te irá bien para ampliar tu lista, pero si buscas un juego de conducción realmente excitante busca en otro sitio.

EN FIN...

ARRIBA
- JUGABILIDAD ARCADE
- CAMBIOS DE ESCUDERÍA
- VARIEDAD DE COCHES

ABAJO
- REALISMO NULO
- GRÁFICAMENTE FLOJO
- SIN NADA ESPECIAL



PUNTUACIÓN	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3
GLOBAL	●●●



DINOSAURIOS CON REÚMA

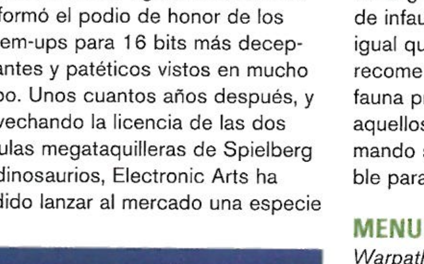
WARPATH: JURASSIC PARK

GÉNERO: BEAT'EM-UP
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: BLACK OPS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 7.990 PESETAS

Junto a *Eternal Champions* y *Rise of the Robots*, el juego de Atari *Primal Rage* (basado en la idea de convertir a los dinosaurios en aguerridos luchadores) formó el podio de honor de los beat'em-ups para 16 bits más decepcionantes y patéticos vistos en mucho tiempo. Unos cuantos años después, y aprovechando la licencia de las dos películas megataquilleras de Spielberg con dinosaurios, Electronic Arts ha decidido lanzar al mercado una especie



de segunda parte disimulada del título de infausta memoria. Un juego que, al igual que su 'antecesor' parece sólo recomendable para los amantes de la fauna prehistórica más cazurra y para aquellos que disfruten aporreando el mando sin sentido como método infalible para dejar K.O. al adversario.

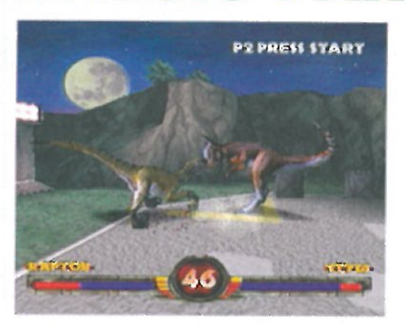




MENUDOS LAGARTOS

Warpath intenta unir la espectacularidad de los dinos protagonistas con la ambientación tenebrosa de las películas que tiene como referencia. Y lo cierto es que lo consigue, ya que a nivel gráfico la impresión es agradable. Sin llegar a los increíbles niveles de realis-







mo de *Dino Crisis*, los 14 dinosaurios luchadores del juego (6 de ellos ocultos) tienen un aspecto visual convincente, y los fondos en alta resolución reflejan fielmente diferentes escenarios de *Jurassic Park* y *El mundo perdido*.

Pero todo este buen aspecto visual cae en barrena cuando las imágenes que nos ofrece el juego comienzan a moverse y tenemos que manejar a nuestros lagartos gigantes. A los dinos se les nota los millones de años que llevan en el cuerpo porque se mueven con menos suavidad que Boris Yeltsin a la pata coja y parecen pedir a gritos unas dosis triple de '3 en 1'. Las paupérrimas animaciones vienen acompañadas además de una mecánica de juego demencial: cada saurio tiene un repertorio de golpes reducidísimo, los combos son una utopía, nuestras órdenes tardan varios segundos en materializarse y muchos golpes acaban en el aire gracias a una detección de colisiones sencillamente horrorosa. Solución al desaguisado: apretar sin un esquema definido todos los botones del mando y encomendarnos al Destino. Pero lo más aberrante de todo es que, aún utilizando el método más anárquico posible ¡ganaremos los combates!... ya que los dinosaurios del juego tienen un cerebro de mosquito. En resumen, si en su momento *Primal Rage* ya te quitó las ganas de echar unas peleas con saurios gigantes, *Warpath* no cambiará en nada tu impresión.



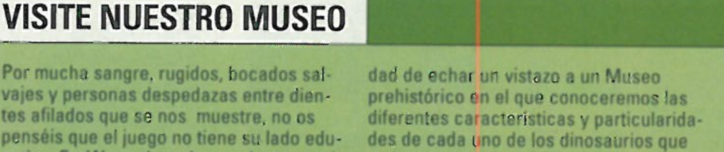






Los Rolling Stones actuando en el espectacular escenario de su última gira.

VISITE NUESTRO MUSEO



Por mucha sangre, rugidos, bocados salvajes y personas despedazas entre dientes afilados que se nos muestre, no os penséis que el juego no tiene su lado educativo. En *Warpath* tendremos la oportunidad de echar un vistazo a un Museo prehistórico en el que conoceremos las diferentes características y particularidades de cada uno de los dinosaurios que podemos manejar.



EN FIN...

ARRIBA
- > BUEN ASPECTO GRÁFICO
- > EFECTOS SONOROS CONVINCENTES
- > SI FLIPASTES CON *JURASSIC PARK*

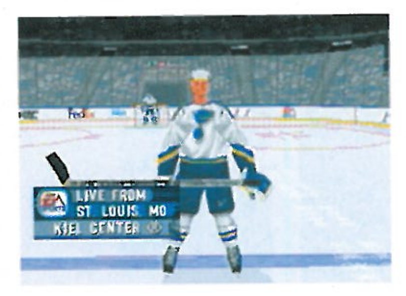
ABAJO
- > ¿JUGABILIDAD? DESCONOCIDA
- > ANIMACIONES MUY POBRES
- > ADVERSARIOS MUY PARDILLOS

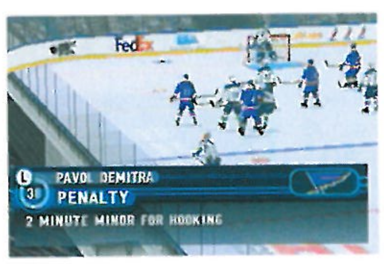
PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	1,5
DURACIÓN	2
VIDILLA	1,5
	GLOBAL

NHL 2000 GOLPES SON AMORES

¡RECOMENDADO!
GÉNERO: DEPORTIVO
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: EA
DISTRIBUIDOR: EA
PRECIO: 7.490 PESETAS









Un año más EA Sports vuelve a la carga con la saga de hockey más reputada dentro del mundo del videojuego, haciendo las delicias de los (pocos) aficionados españoles al deporte sobre hielo por antonomasia. Aunque en *NHL 2000* no se ha variado demasiado la apariencia de los gráficos respecto a la versión del pasado año, el motor 3D sí que ha merecido una mayor atención por parte de los programadores, y ahora va de un fino que ni el Bic Naranja. Además se han incluido nuevos movimientos que añaden mayor dinamismo al partido (como el llamado "Big Hit" que permite repartir más leches entre los rivales que el camión de Parmalat), y se ha renovado el sistema de peleas entre jugadores, siendo ahora mucho menos mecánicas.

Por supuesto, la presentación a nivel formal es impecable, con una intro repleta de salvajes imágenes del hockey real con una banda sonora de lujo a cargo de Garbage (concretamente, podremos deleitarnos con la canción *Push It*). Tampoco se han descuidado los hiperrealistas efectos de sonido ni el apasionado comentarista de turno y, por supuesto, se han actualizado las plantillas de todos los equipos de la NHL y selecciones nacionales que aparecen en el juego. En definitiva, nos encontramos sin duda con la mejor entrega de la serie que supera en mucho a la mayoría de simuladores deportivos que hay en el mercado de Play. Si no fuera porque este deporte es tan popular en nuestra Península como las huelgas a la japonesa…

EN FIN…

ARRIBA
- MOTOR 3D SUAVE COMO EL HIELO
- NUEVOS MOVIMIENTOS
- LA INTRO

ABAJO
- DEPORTE MINORITARIO EN ESPAÑA
- NO ESTÁ EN CASTELLANO
- POCA INNOVACIÓN GRÁFICA

PUNTUACIÓN	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	4,5
GLOBAL	●●●●◐

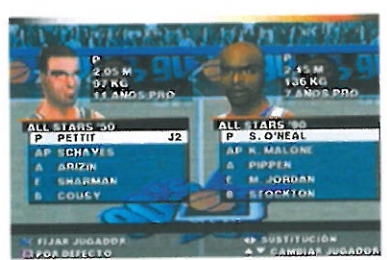
NBA LIVE 2000 CON USTEDES, MICHAEL JORDAN

GÉNERO: DEPORTIVO
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: EA SPORTS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 7.990 PESETAS











El baloncesto americano es todo un subgénero en nuestra Play. Frente a la diversión arcade de títulos como *NBA Jam* o *NBA in the Zone* y la excelente factura de *Total NBA*, Electronic Arts ha propuesto siempre un simulador serio, con opciones para parar un tren, estadísticas a porrillo, buenas animaciones y mucha jugabilidad.

¿Alicientes de esta nueva entrega? Los mitómanos estarán más contentos que McGyver en una ferretería, porque Michael "Air" Jordan aterriza otra vez en la saga. Retarle a un uno contra uno callejero es el auténtico plato fuerte de *NBA Live 2000*. Los enteradillos también podrán retomar viejas glorias de décadas pasadas, pero como contrapartida desaparece aquel editor de jugadores que os permitía calzaros una peluca afro de impresión y saltar a la cancha junto a los O'Neal, Duncan, Sprewell y compañía.

El desarrollo de los partidos difiere poco de lo visto hace un año. El concurso de triples está mejor resuelto, y repite ante el micro el controvertido Andrés Montes, impagable amenizador de las retransmisiones codificadas. La mayor virtud del juego, como es habitual, radica en las amplísimas posibilidades de configuración, desde el arcade facilón hasta la más compleja simulación, con el común denominador de la emoción y el espectáculo.

EN FIN…

ARRIBA
- EL ONE-TO-ONE CON JORDAN
- ARCADE+SIMULACIÓN
- I LOVE THIS GAAAME!!

ABAJO
- PARTIDOS CASI IDÉNTICOS AL 99
- ¿Y EL EDITOR DE JUGADORES?
- QUE NO TE GUSTE LA NBA

PUNTUACIÓN	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4
GLOBAL	●●●●

MI AMAZONAS QUERIDOOOO....

AMERZONE

GÉNERO: AVENTURA GRÁFICA
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: MICROÏDS
EDITOR: MICROÏDS
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.490 PESETAS

Desde el lejano y poco memorable *The Last Report*, los franceses de Microïds no se habían asomado a nuestra gris para intentar deleitarnos con un género, el de las aventuras gráficas, que parece haber encontrado en PlayStation el peor aliado posible. Tras cuatro años de trabajo bajo la dirección del dibujante de cómics Benoît Sokal llega a nuestras consolas *Amerzone*, un juego que a pesar de contar con un planteamiento atractivo y detalles muy trabajados, vuelve a confirmar palmariamente que encontrar una buena aventura gráfica en Play es más difícil que ver a Pavarotti bailando con un hula-hop.







VIAJE AL CENTRO DE LA SELVA

Basado en una serie de cómics del señor Sokal, *Amerzone* parte de un planteamiento interesante: después de presenciar la muerte de un decrépito abuelete deberemos seguir los pasos que, en su juventud, el hombre se marcó en plena selva amazónica. Nuestro último objetivo es asegurar la supervivencia de una mítica raza de pájaros gigantes blancos ya que el viejo, biólogo en sus años mozos para más señas, robó el único huevo que quedaba de las legendarias aves a la típica tribu de indígenas pardillos en taparrabos. Hasta aquí, todo bien. Pero una gran intranquilidad nos asalta cuando comenzamos a jugar ya que... ¡Horror! El sistema de exploración es un calco del *Omni 3D*, el infame método que se sacó de la manga la compañía Cryo para *Versalles* y *China*, esa pareja de *historical peñazo adventures* de nombre infausto. La supuesta libertad de movimiento en 360° se queda en una serie de pantallas estáticas encadenadas por asfixiantes tiempos de carga en las que daremos vueltas y vueltas hasta encontrar ese minúsculo detalle que habíamos pasado 48 veces por alto. Afortunadamente, aquí no encontramos toneladas de información histórica prescindible, sino unos 50 puzzles que pondrán a prueba nuestra paciencia, agilidad mental y resistencia a triturar la consola en pleno ataque de desesperación.







Amerzone deja de lado la interacción con el entorno, los caminos alternativos o el desarrollo de personajes para ofrecer simplemente una colección de acertijos que entusiasmarán al fanático del tema pero aburrirá soberanamente al resto de la Humanidad.

No es que *Amerzone* sea un juego horroroso (las secuencias de vídeo son más que notables, las ilustraciones y el diseño de escenarios son muy atractivos y la traducción española es excelente) pero debido a su fallido sistema de exploración y su simplista desarrollo parece sólo recomendable para los más acérrimos seguidores de las aventuras gráficas.

¡MENUDO INVENTO!

Un elemento fundamental en nuestras aventuras será el Hydrofloat, una mezcla entre todoterreno e Inspector Gadget motorizado (puede ser desde un velero, un deslizador un submarino o un avión a reacción) que más de una vez nos dejará tirados por falta de gasolina cual Drakomóvil a fin de mes. Ahora bien, lo más destacable es el genio de su creador, ya que además del Hydrofloat, en pleno año 1930 inventó él solito la tecnología informática y los disketes de 3 fi como quien se prepara un par de huevos fritos. Si Bill Gates lo hubiera conocido, ¿qué sería hoy de nosotros?











- Hay que ver qué piadoso es usted, siempre hablando con el cielo.
- ¡¡Qué cielo, ni qué leches!! ¡Tengo otra vez este maldito lumbago!

EN FIN...

ARRIBA
- EL INICIO ES INTERESANTE
- SECUENCIAS DE VÍDEO NOTABLES
- ESCENARIOS ATRACTIVOS

ABAJO
- ¿SEGURO QUE NO ES OMNI 3D?
- ALGUNOS PUZZLES SON MUY FRUSTRANTES
- LINEALIDAD Y SIMPLISMO

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3

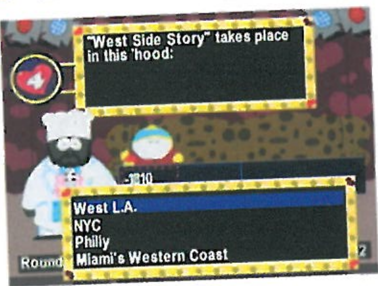
GLOBAL

BORN IN THE USA

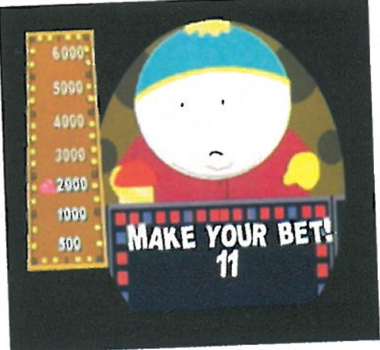
SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK

GÉNERO: CONCURSO
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: ACCLAIM STUDIOS
EDITOR: ACCLAIM
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
PRECIO: 7.990 PESETAS

Aunque las anteriores incursiones de *South Park* en Playstation no nos dejaron ninguna sensación especial, hemos de reconocer que *South Park: Chef's Luv Shack* nos ha desconcertado. ¿Cuál es el atractivo secreto de este juego para todas aquellas personas que no sean fanáticas hasta la extenuación de la serie americana y que no tengan un buen nivel de inglés? *South Park: CLS* intenta recrear uno de los millones de concursos cutre-casposos de la televisión por cable norteamericana, aunque en este caso el presentador sea el orondo Chef y los concursantes los cuatro gamberretes protagonistas de la serie. Escogeremos, junto a otros tres colegas, el enano cabezón que prefiramos y nos lanzaremos a responder preguntas absurdas e incomprensibles –para alguien de nuestro país– sobre la cultura basura americana y demás temas 100% *yankees* del mismo nivel intelectual que las obras completas de Leticia Sabater. De vez en cuando tendremos la oportunidad de "disfrutar" de unos ridículos minijuegos que parecen haber sido diseñados en un día de resaca y que realizan disparatados homenajes a antiguallas del calibre de *Asteroids* o *Donkey Kong*. Pero no se vayan todavía, aún hay más. Además de su triste desarrollo, este título presenta uno de los apartados técnicos más patéticos que hemos visto en mucho tiempo. A unos gráficos en 2D dotados de un par de animaciones se unen unos fondos que parecen pintados con brocha gorda, así como unos intolerables tiempos de carga (¡escena por escena!) que harán añorar a los más carrozas su desahuciado Spectrum. Sólo para fans impenitentes de la serie con soltura en el idioma de Shakespeare y Benny Hill.









EN FIN...

ARRIBA
- SI ADORAS *SOUTH PARK*...
- EL *ASTEROIDS* MÁS ABSURDO
- PUEDEN JUGAR CUATRO PERSONAS

ABAJO
- IMPRESCINDIBLE TENER FAMILIA EN USA
- IMPRESCINDIBLE SER MUY FANÁTICO DE LA SERIE
- PARTE TÉCNICA HORROROSA

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	1,5
GRÁFICOS	0,5
JUGABILIDAD	0,5
DURACIÓN	1
VIDILLA	1
GLOBAL	

ARMY MEN 3D

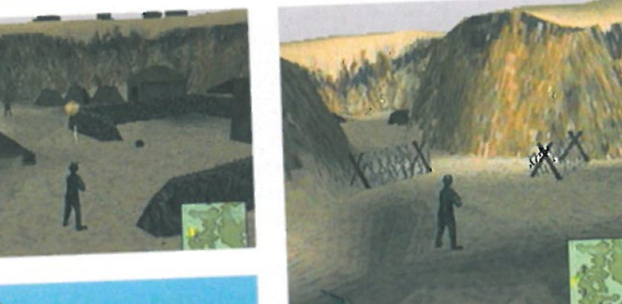
NASÍO PA' MATAR... SOLDADITO DE PLÁSTICO

GÉNERO: SHOOT'EM-UP
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: 3DO
EDITOR: 3DO
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: POR CONFIRMAR

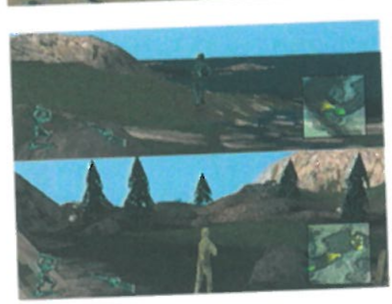
No todas las guerras están plagadas de señores duros con cara de haber comido una fabada con mucho fundamento y no encontrar un water cercano, cicatrices mal cosidas por toda la anatomía y músculos hinchados a punto de estallar. El Ejército Verde de *Army Men* lo componen tropas de muñecos plastificados de miniatura que luchan contra el malvado Ejército de la República Marrón.

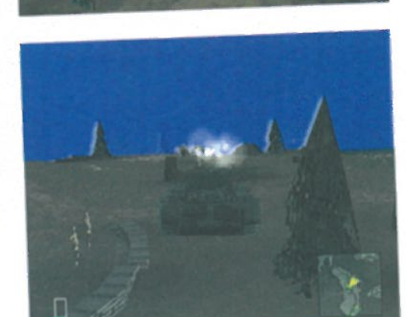
En *Army Men 3D* nos meteremos en la piel (más bien en el plástico) de uno de estos militares para realizar las típicas misiones que todo buen recluta debe de cumplir alguna vez en la vida (rescatar rehenes, destruir bases enemigas, matar espías y demás menudencias). Por supuesto, contaremos con la ayuda del arsenal de rigor y de unos vehículos que, por su cutre diseño y desquiciante control, parecen comprados de tercera mano en un taller clandestino. Tiene su gracia eso de manejar un soldado de plástico y ametrallar mercenarios recauchutados, pero el aspecto técnico del juego y su pésima jugabilidad imposibilitan cualquier diversión. A causa de un tristísimo motor 3D y un pobre entorno gráfico nos costará enterarnos qué es realmente lo que debemos realizar, así como distinguir los minúsculos enemigos que a veces nos harán la vida imposible mientras que otras nos tratarán como hermanos. Sólo apto para amantes de los retos más arriesgados y algo suicidas.











EN FIN...

ARRIBA
- HAY ALGUNOS TOQUES DE ESTRATEGIA
- EL HÉROE ES DE PLÁSTICO
- LA INTRO HACE GRACIA

ABAJO
- TÉCNICAMENTE EN PAÑALES
- VEHÍCULOS DIFÍCILES DE CONTROLAR
- DIFICULTAD DESCOMPENSADA

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	1,5
GRÁFICOS	1,5
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	2
GLOBAL	

HUGO 2

HUGO DARK BLUFF

GÉNERO: ¿AVENTURA?
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: ITE MEDIA
EDITOR: ITE MEDIA
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
PRECIO: 7.990 PESETAS

¿Cómo el Real Madrid fue capaz de pagar 5.600 millones por Anelka? ¿El Fumador es el auténtico padre del agente Mulder de *Expediente X*? ¿Por qué han sacado al mercado una segunda parte del juego *Hugo*? Todas éstas son preguntas que, hoy por hoy, la Humanidad no puede responder.

Tal como recordarán los adictos a la televisión, Hugo alcanzó su máxima popularidad en España apareciendo en el Telecupón (etapa Carmen Sevilla), aunque los aficionados al mundo del videojuego conocerán al troll de marras por protagonizar uno de los peores juegos del catálogo de PlayStation. En esta segunda parte se han mejorado algo las secuencias de vídeo y los gráficos (cosa no muy difícil teniendo en cuenta las virtudes de su predecesor) pero la jugabilidad ha empeorado notablemente gracias a su desorbitada dificultad. Durar más de diez segundos en cualquiera de las pruebas que Hugo debe afrontar es una tarea sólo apta para jugadores con nervios de acero, cosa que dice poco a favor de un título que, se supone, está dirigido al público infantil (señores programadores ¿han oído hablar de una opción llamada "Nivel de dificultad"?). Mención especial para el enfrentamiento final con la "bruja piruja" de turno, en el que seremos fulminados indefectiblemente por los certeros rayos enemigos gracias a la nula capacidad de reacción de Hugo que se mueve con la gracilidad de un hipopótamo reumático bailando el chotis.







Y aparte de toscos, los movimientos del protagonistas son bastante limitados, habiendo fases (como la de la vagoneta) que se pueden pasar pulsando tres direcciones y un botón de salto. En teoría esta limitación quiere facilitar las cosas a los más pequeños, pero lo único que se consigue es allanar el camino al aburrimiento y la monotonía. Para finalizar, una sugerencia de cara a posibles nuevas secuelas: ¡basta ya!



Los ojos de Hugo delatan las fuentes de inspiración de los programadores para este juego.

EN FIN...

ARRIBA
- GRÁFICOS ALGO MEJORADOS
- NO SALE BARBIE
- FUNCIONA SIN PILAS

ABAJO
- TOTALMENTE INJUGABLE
- ABURRE Y CRISPA A LA VEZ
- ¿SERÁ ESTO UNA SAGA?

PUNTUACIÓN	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	1,5
GRÁFICOS	1
JUGABILIDAD	0,5
DURACIÓN	0,5
VIDILLA	0
GLOBAL	

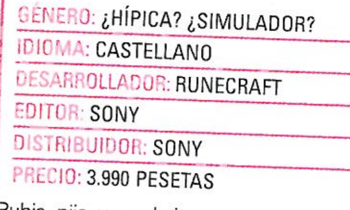
BARBIE RACE & RIDE

VAMOS A MONTAR, MUÑECA

GÉNERO: ¿HÍPICA? ¿SIMULADOR?
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: RUNECRAFT
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 3.990 PESETAS

Rubia, pija, y con la insoportable manía de llamar a las cosas por su diminutivo. ¿Quién es? Por suerte, Leticia Sabater se encuentra fuera de servicio (lugar donde la mayoría de personas cuerdas acababan cuando aparecía por la tele), así que sólo puede ser la perfecta e irritante muñeca Barbie. Parece que después del paso por la gris de Sony de algunos de sus colegas de profesión como Action Man, la rubiales plastificada ha decidido no ser menos y protagonizar uno de los juegos más lastimosos del catálogo PlayStation.

De hecho, más que un juego *Barbie Race & Ride* parece una coproducción entre Mattel y los guionistas de *La casa de la Pradera*. Después de elegir un glamouroso vestidito, cebar a nuestro caballo a base de azúcar y zanahorias, y encargarnos de su limpieza (sólo con un trapito y jabón, que ya nos gustaría ver a Barbie escoba y recogedor en mano limpiando deshechos del tamaño de pelotas de golf) podremos salir a dar un paseo. Y recalcamos lo de UN paseo, ya que los escenarios por los que cabalgaremos son películas previamente filmadas, en las que hagamos lo que hagamos (básicamente, ladear la cabeza del caballo, saltar o acelerar la película) el recorrido siempre será el mismo. Para acabarlo de rematar, en el camino podremos detenernos a contemplar animalitos, echar carreras contra un amigo, o incluso dar de comer a los patos al estilo *Space Invaders* (sí, como léeis), todo ello aderezado con comentarios de Barbie como "¡Qué mariposa tan bonita!" o "¡Ya verás qué bien te voy a cepillar!". Un juego creado exclusivamente para gente MUY fan de Barbie o para aquellos que, desde que acabó *Candy, Candy* su vida no tiene sentido.











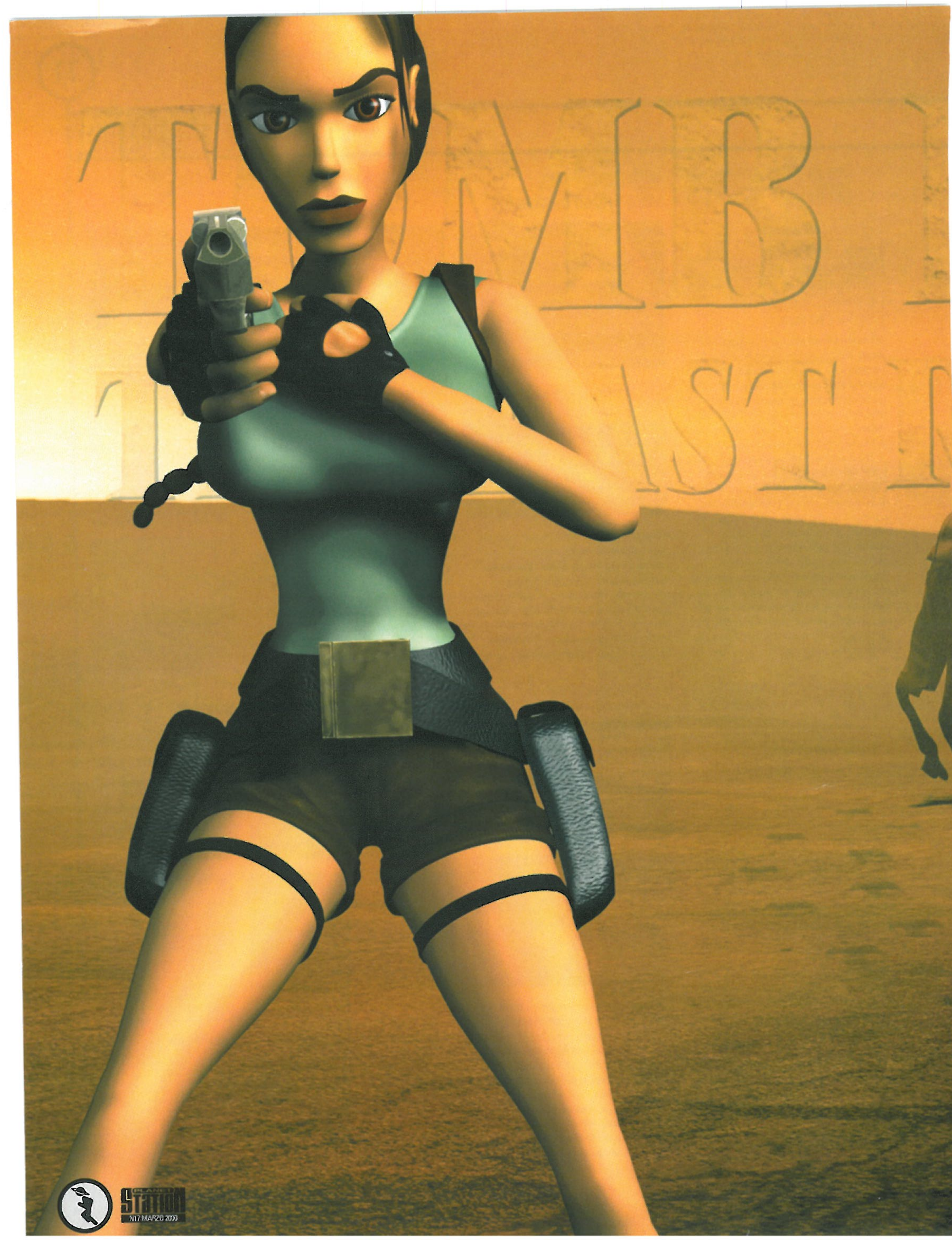


EN FIN...

ARRIBA
- EL PRECIO
- NO SALE HUGO
- IDEAL PARA NIÑAS MUUUY PEQUEÑAS

ABAJO
- HORTERISMO A BORBOTONES
- ¿JUGABILIQUÉ?
- PROVOCA SOMNOLENCIA

PUNTUACIÓN	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	2
GRÁFICOS	1
JUGABILIDAD	0
DURACIÓN	1
VIDILLA	0,5
GLOBAL	


PLANET
STATION
N17 MARZO 2000

RAIDER
EVELATION

DE VUELTA PARA SU CUARTA AVENTURA, LARA ESTÁ HASTA EL CUELLO DE PROBLEMAS EN SU EXPLORACIÓN DE LAS ANTIGUAS RUINAS DE EGIPTO. PERO NO TE PREOCUPES, QUE AQUÍ ESTAMOS NOSOTROS PARA VOLVER A SALVARLA CON NUESTRA EXCLUSIVA GUÍA PASO A PASO.



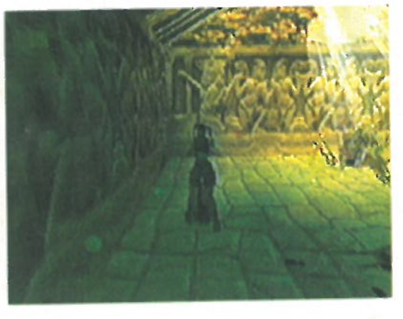
1 JUGADOR
TARJETA 2 BLOQUES
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
EDITOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 8.990 PESETAS

EL TEMPLO DE ANGKOR

Con una Lara en sus años mozos, esto es en realidad un nivel de entrenamiento para enseñar a los principiantes cómo realizar sus movimientos. Sin embargo, hay varias calaveras doradas secretas desperdigadas por ahí.

Sigue a Von Croy y espera a que trabe los pinchos antes de cruzar. Cuando llegues al primer salto, tírate al agua poco profunda para hallar un cráneo dorado. Vuelve escalones arriba y efectúa el salto. En lo alto de la cuesta, esquiva al jabalí y prosigue hacia la siguiente estancia, con cataratas y dos saltos. Déjate caer a por un cráneo dorado en el rincón del fondo a la derecha. Vuelve cuesta arriba hacia Von Croy y realiza los dos saltos como te mandan. Ve siguiéndolo y córrete a la derecha para trepar. Cuélgate y suéltate a la sala de la laguna.





Zambúllete en la laguna y nada hasta el fondo para hallar un cráneo dorado cerca del medio. Luego nada por el túnel hacia la derecha de la catarata para encontrar un botiquín pequeño y uno grande. Vuelve a la laguna principal y sal a tierra por la izquierda de la catarata para darle a la palanca. Sigue a Von Croy por el pasadizo. Trepa por la pared de la izquierda y acciona la palanca. Cuélgate-suéltate y sigue a Von Croy por el pasadizo. Avanza colgando por la escalera del techo hasta el otro lado. Sigue a Von Croy al exterior.

Esquiva al jabalí mientras él lo mata y sigue todo el trecho hasta derecha para dar con un cráneo dorado en el rincón. Sigue a Von Croy a través del edificio. Entra en el siguiente edificio y acércate al lado derecho para hallar otro cráneo dorado. Ve más allá de los pinchos hacia fuera.

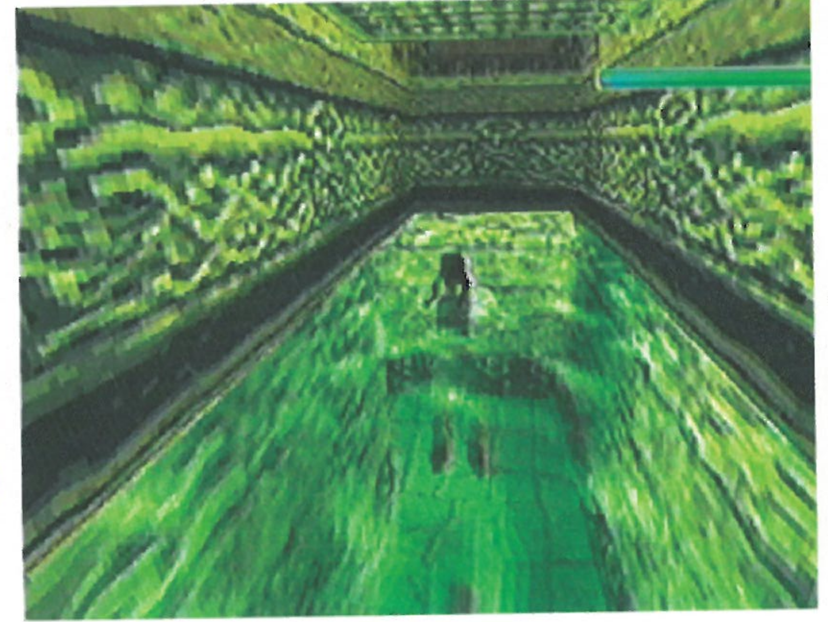
Gatea a través del enrejado y ve recto para ver la secuencia de vídeo que muestra cómo Lara consiguió ¡su mochila! Gatea de vuelta por el túnel, pero dirígete a la derecha para encontrar otro cráneo dorado. Regresa afuera y baja los escalones. Gira a la derecha y esprinta por el pasaje, sumergiéndote bajo la losa que cede al final. Sube la cuesta hacia fuera y tira luego hacia el rincón de la derecha a por un cráneo dorado.

Sigue a Von Croy por la puerta y escaleras abajo hacia una sala con laguna. Sube al saliente de la izquierda, trepa la pared de la izquierda y arrástrate al interior del túnel. Ve por el pasaje al saliente de encima de la laguna. Corre-salta a la cuerda y balancéate, saltando al saliente apartado. Tira de la palanca para abrir la puerta, luego cuélgate-tírate al suelo y sal.

▼ Tírate a las cataratas y dirígete a la esquina derecha para encontrar otro cráneo dorado.



► En esta piscina, hazte unos largos a través del pasadizo acuático para encontrar un botiquín pequeño y otro grande.





LARA **DICE**

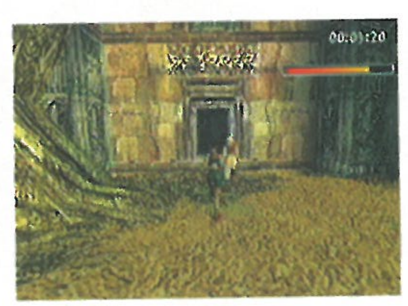
Mis nuevos prismáticos resultan muy útiles para examinar sitios lejanos. También van de perlas para discernir cosas en la oscuridad: pulsa × para iluminar el paisaje.



LA CARRERA POR EL IRIS

Corre a toda prisa en pos de Von Croy en cuanto puedas (ese cerdo tramposo no cuenta hasta tres). Esprinta por el pasaje (deja de correr para tomar las curvas) y salta el primer hueco. Trepa por la pared y corre-salta al otro lado del hueco cubierto de hojas. Cuando caigas junto al rincón y cambie la perspectiva, gira a la derecha y corre hacia la puerta abierta antes de que Von Croy la cierre (si no deberás trepar por la izquierda).

Sube por la derecha y sigue el pasillo (no esprintes). Dirígete a la derecha bordeando el foso frondoso y en dirección al pasadizo del fondo. Corre-salta por encima de la pendiente que hay frente a los escalones y trepa por la roca. Sube por la derecha al saliente y dirígete a la derecha para correr-saltar el hueco hacia el puente. Crúzalo al esprint (si Von Croy ha llegado antes, deberás activar el interruptor del agujero que hay en la pared de la derecha para abrir la puerta). Avanza por el pasadizo oscuro, tuerce a izquierda o derecha y baja la pendiente para ver la secuencia de vídeo.





NIVEL 3

LA TUMBA DE SETH

La escena cambia a la actualidad, en el momento en el que una Lara tapada entra en una tumba egipcia. Toma las bengalas que hay justo a la izquierda: gírate para hallar algunas más al fondo a la izquierda. Luego ve hacia el hombre y tírate al foso poco profundo a su izquierda a por un botiquín pequeño.

Sigue hacia delante, aguardando a que el hombre encienda las antorchas, y déjate caer a otro foso de poca profundidad en busca de otro botiquín grande: cárgate el escorpión de por ahí. Sigue pendiente abajo, evitando el foso que viene justo tras el área oscura: sólo contiene un escorpión.

Dirígete a la derecha desde donde se encuentra el hombre para encontrarte otro foso de escorpiones. Crúzalo y sube al pasadizo del fondo a la derecha para obtener un secreto: un botiquín pequeño. Vuelve a la pendiente principal, abatiendo al perro salvaje que te ataca, para hallar una entrada. Antes de cruzarla, recoge el botiquín pequeño del rincón del fondo a la derecha.

Baja por el pasillo inclinado para encontrar al hombre en una sala. Dispara a los escorpiones y hazte con las bengalas de la esquina cercana a la izquierda. Activa el interruptor del agujero del fondo a la izquierda para que suba la arena en otra sala. Llega al agujero de la pared de la derecha para conseguir un botiquín grande. Enfila el pasillo de la derecha y síguelo hacia la sala de la arena. Toma el pedazo del ojo y el botiquín pequeño de los plintos del fondo. Vuelve por el pasadizo a la sala del tío.

Síguelo a través de la entrada a una estancia con una cuerda, y luego cruza la entrada del fondo. Espera a que desactive las cuchillas antes de subir los peldaños a por el segundo fragmento del ojo. Regresa a la estancia de la cuerda. Lo que viene ahora es opcional...

Trepa a la cuerda y balancéate para saltar al saliente elevado del pasillo secreto. Aguarda a que el rodillo con pinchos pase por encima, trepa entonces a la derecha y salta a la cuesta de la derecha para subir al bloque. Espera a que pase el rodillo, sube por la escalera de la izquierda y corre-salta enseguida por la izquierda al siguiente saliente. Ahora estás a salvo, así que sube para hallar bengalas. Acto seguido deslízate por el otro lado y salta al pasillo. Recórrelo, cargándote a tres perros. Deslízate y agárrate al final de la segunda cuesta para evitar el foso de escorpiones. Trepa a la izquierda y hacia arriba para dar con ¡la escopeta! Cuélgate-suéltate, por medio de una pendiente, a un pasadizo anterior: date la vuelta y vuelve a seguir la ruta hacia la estancia de la cuerda.

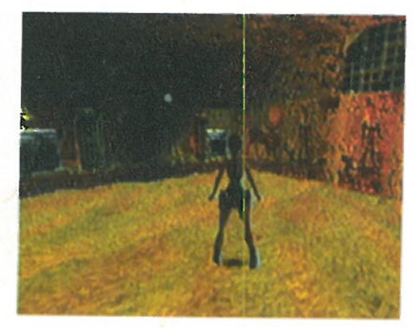
Ahora combina los dos pedazos del ojo de tu inventario para componer el ojo de Horus. Ponlo en una placa de la pared de la derecha para que se abra. Mata a los dos perros, sube por la izquierda y sigue el pasaje para salir cerca de una enorme esfinge. Dirígete a la izquierda escalones abajo y por el pasillo hacia una sala donde tu amigo enciende el fuego para abrir la puerta del fondo. Crúzala y baja los escalones hacia un cruce: tira a la derecha y recoge el botiquín pequeño del foso. Sal por el otro lado y dirígete por la izquierda a una sala con laguna.

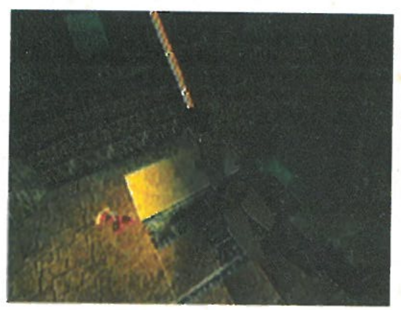
Enfila el pasaje de la derecha y síguelo hacia unos enrejados. Continúa hacia una sala grande y tira de la cadena para que tu compañero entre en la sala de la laguna y le prenda fuego. Echa un vistazo a las baldosas brillantes: debes atravesarlas sin tocar ninguna otra para encender las antorchas de la pared de delante y abrir el enrejado. (Si fallas, deberás volver al pasillo anterior, deslizarte a la derecha para tirar de una cadena que vuelve a dejar la sala como antes y volver allí.) Toma las arenas eternas (Timeless Sands), pasa por la puerta que se abre y baja los peldaños hacia la base de la esfinge.

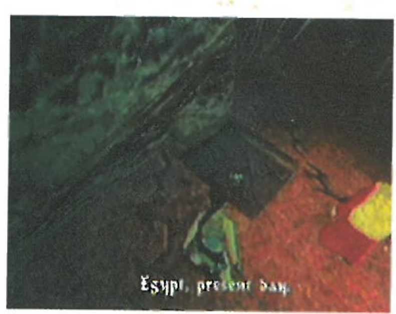
Ve al rincón del fondo a la izquierda y trepa a lo alto de la pared para dar con una palanca. Deslízate por la cabeza de la esfinge para hallar el compartimento secreto abierto. Tírate al suelo y enfila el pasillo de la derecha para llegar a la sala en la que tu amigo abre la puerta antes de pirarse. Crúzala y sigue el pasaje para dejarte caer a una gran sala. Recoge los cartuchos que hay en medio, sube por la parte del fondo y usa las arenas eternas con la estatua para tirar arena a la sala. Déjate caer otra vez y mata al escorpión. Corre en torno a la pila de arena y sube al pasillo. Regresa a través de la sala pequeña hasta llegar a la esfinge. Salta para asirte a su boca y gatea por el interior del túnel. Deslízate por la pendiente oscura para salir.

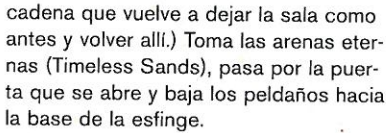




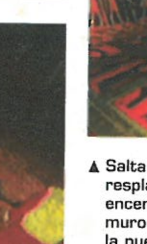


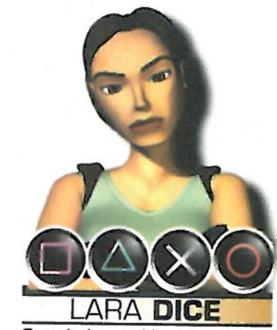






▲ Salta entre las baldosas resplandecientes para encender las antorchas del muro alejado y poder abrir la puerta que se encuentra allí. Si tocas otra baldosa, tendrás que volver a 'resetear' la habitación.

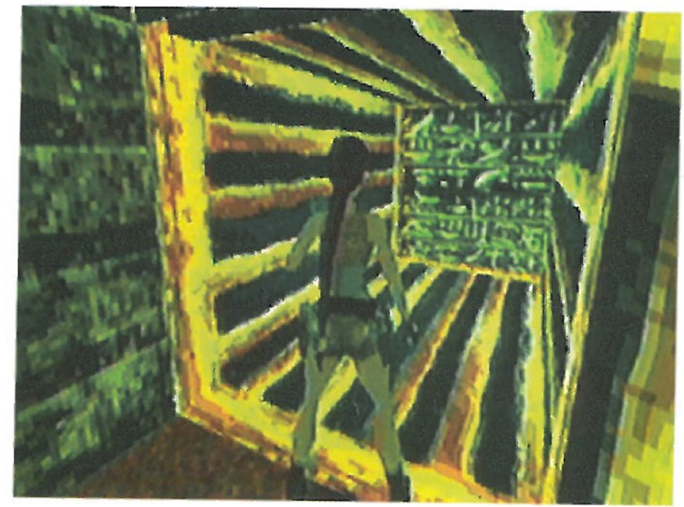




LARA **DICE**

Guarda la partida a menudo, pero usa siempre múltiples ranuras: puede que guardes una posición en la que me haya dejado algo y no pueda volver atrás.

▼ Después de escalar la cornisa para accionar la palanca de la plataforma superior, abrirás una puerta secreta en la Esfinge.





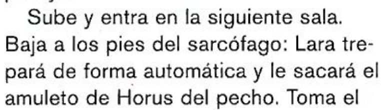
NIVEL 4

CÁMARAS MORTUORIAS

Tira de la palanca para abrir la puerta y crúzala. Deslízate y hazte enseguida con la mano de Orión; luego salte en diagonal a la izquierda para evitar los pinchos. Toma los cartuchos secretos y pasa por la puerta que se abre. Recorre el pasillo de las estatuas, pero ten cuidado con el aro de pinchos: calcula bien el momento idóneo para pasar. En el siguiente pasaje, dispara a la urna de la izquierda para hallar un botiquín pequeño. Pasa corriendo el siguiente aro de pinchos para deslizarte.

Déjate caer a la sala y píllate el botiquín pequeño de la izquierda. Trepa de nuevo al pasadizo y coloca la Mano de Orión en una ranura de la pared para que caigan los pinchos. No obstante, también pondrás en marcha las cuchillas. Cronometra un salto al saliente, da otro brinco atrás y agárrate al borde. Trepa a la izquierda tras la esquina, calcula cuándo auparte y salta de espaldas al pilar para agenciarte la escopeta. Vuelve atrás con otro salto y agárrate al borde; acto seguido trepa por la izquierda pasada la esquina. Espera para encaramarte y da un salto atrás y otro a la derecha en dirección al siguiente pasaje.

Sube y entra en la siguiente sala. Baja a los pies del sarcófago: Lara trepará de forma automática y le sacará el amuleto de Horus del pecho. Toma el





botiquín pequeño del oscuro rincón cercano de la izquierda, y los cartuchos del fondo a la derecha. Luego ve por el pasadizo del fondo y síguelo hacia la siguiente sala. Píllate el botiquín pequeño de la izquierda y empuja la estatua hacia el círculo que hay en el suelo al fondo a la izquierda para abrir la sala de detrás del sarcófago de la derecha: evita a las momias y entra en ella. Tírate al siguiente pasaje y síguelo hasta la cueva.

Dirígete a la izquierda a través de la cueva, cargándote dos chuchos. Ignora el pasaje del fondo por ahora y ve por la izquierda al rincón y luego por el camino rocoso. Haz caso omiso del camino de la izquierda que lleva al puente y sigue recto hacia dos estatuas. Sube por la escalera al saliente y rompe las dos urnas para obtener un botiquín pequeño y cartuchos. Sube por cualquier lado a la sala y toma la serpiente dorada del plinto. Esquivando a las momias, trepa al pasadizo de la derecha.

Ahora viene una parte peligrosa. Deslízate a la siguiente sala y de inmediato echa a correr a la izquierda para evitar las púas del techo y ponerte a salvo en el rincón del fondo a la izquierda. Trepa al pasillo y síguelo para encontrar un agujero: toma el botiquín grande de la derecha antes de colgarte-soltarte por ahí para volver al cruce de la cueva.

Esta vez dirígete al puente y crúzalo. Ve escaleras arriba hacia la sala y mata a los dos perros. Sube los escalones y cuélgate-suéltate por el agujero. Da un salto corto a la izquierda desde el final del pasadizo para caer sobre un bloque en una estancia grande. Salta al hueco a por cartuchos secretos.

Deslízate y recorre el vestíbulo, más allá de los pinchos. Trepa al bloque pequeño de la izquierda y luego otra vez a la izquierda. Sube por la escalera al

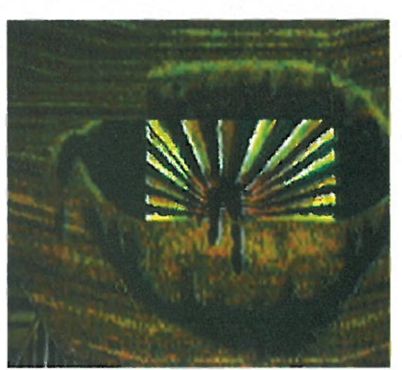
LARA DICE

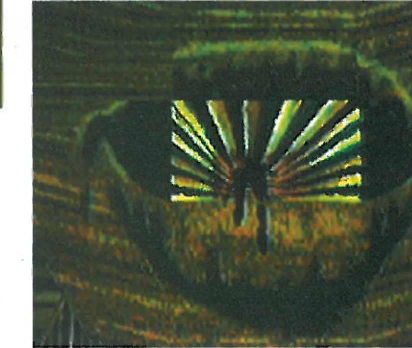
Cuando los árabes de rojo hacen girar los tridentes, no puedo matarlos, así que no me malgastes la munición. Para que dejen de hacer el remolino, sólo has de enfundarme las pistolas, sacarlas otra de vez de inmediato y disparar: ¡eso los engañará!





▲ Utiliza las Arenas del Tiempo en la estatua para vaciar toda la arena de la Esfinge encima de esta habitación.





► Tras utilizar las Arenas del Tiempo para vaciar la arena de la Esfinge, Lara puede trepar hasta su boca.

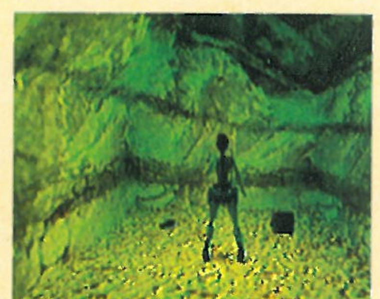
NIVEL 5 — EL VALLE DE LOS REYES

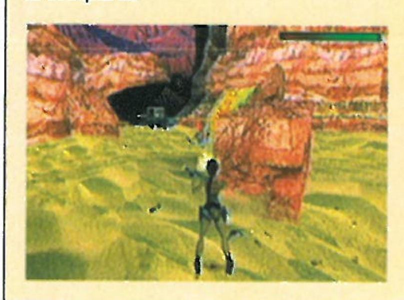
Cúbrete detrás de las rocas, saltando de lado para abatir a los guardias árabes con la escopeta. Cuando la costa esté despejada, registra el área en busca de los ítems que han dejado tras de sí, incluida la llave de encendido (Ignition Key). Sube al pasillo cercano de la izquierda (mirando desde la entrada) a por la escopeta y cartuchos x2.

Ahora acércate al Land Rover azul y usa la Llave de Encendido para conducirlo. Esquiva las granadas que te tiran desde el otro Land Rover. Sube la colina empinada y atropella a dos guardias tras la curva de la derecha. Sigue colina abajo y sube por la siguiente cuesta a una sección con un saliente estrecho a la derecha. Sal y mata al guardia del puente y ve luego al lado derecho del foso; gírate, cuélgate-suéltate hacia la escalera y baja. Enfila el oscuro pasillo secreto a por un botiquín pequeño y munición para la pistola de granadas.

Sube de vuelta a la escalera y regresa al Land Rover. Conduce hacia el saliente angosto de la derecha, por el puente, y por el saliente de la izquierda.

Sigue subiendo por la pendiente oscura, atropellando al guardia de la cima. Vigila con el abismo de delante: conduce con cuidado hacia la derecha y por los dos puentes, atropellando al guardia (o bien sal y cárgatelo antes de llegar ahí). Adéntrate en el pasaje y sube la cuesta para salir.







NIVEL 6



KV5

Bájate del Land Rover y toma el botiquín grande y cartuchos de disparo amplio x2. Lleva el Land Rover a través de la arcada, evitando las granadas, y sube la cuesta de la izquierda hacia el exterior. Conduce por el valle y bajo la arcada. Ve recto por los tramos de plataformas de madera que hay a la izquierda para hacer caer al guardia de arriba, y luego mete la marcha atrás para aplastarlo un poco (ija, ja, ja!). Sal y ve a la derecha para encontrar un agujero. Baja por la escalera hasta el fondo a por un pequeño botiquín secreto y munición de revólver. Sube otra vez y vuelve al Land Rover.

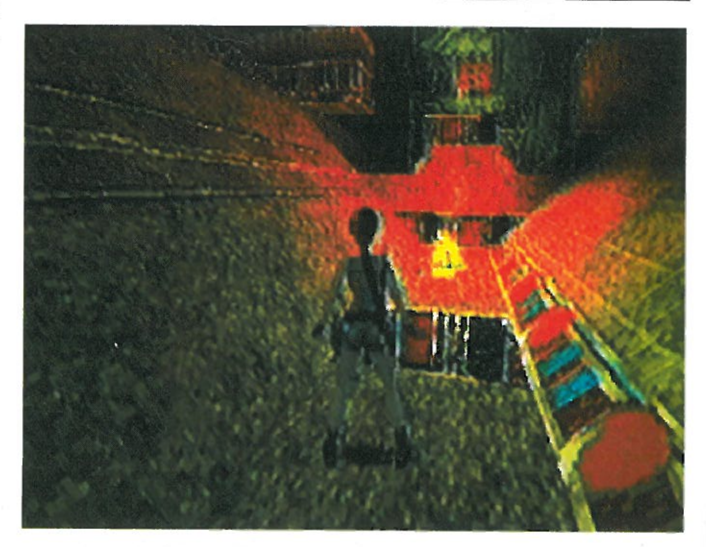
Conduce a través de otra arcada y hacia la izquierda para cruzar los tramos de madera de la izquierda, tirando a otro guardia para atropellarlo. Sal y métete en el hueco a la izquierda de la puerta cerrada en pos de un botiquín grande. Sube por el hueco en la valla de la derecha y ve a la izquierda a por cartuchos. Date la vuelta y sigue el saliente que bordea la esquina, a punto para pelar al guardia que sube a la caja. Trepa a la caja y tírate por el agujero a por un secreto. Recorre el pasillo que hay bajo el saliente para saliente de encima. Desde aquí puedes dar un salto largo al saliente elevado del fondo para echarle el guante al talismán del escarabajo, así que al parecer lo que viene a continuación es opcional...

Sube a un pasadizo alto y acciona la palanca para abrir la puerta de debajo. Cuélgate-suéltate al suelo y crúzala. Sube por la escalera y dale a la palanca para girar toda la estancia de lado. Empuja otra palanca y sube saltando por la cuesta al pasadizo para regresar a la estancia. Deslízate y cuélgate-suéltate por el agujero a por la mano de Sirio. Sigue el pasillo y sube a la sala rotada. Trepa/salta por los bloques de delante y ve a la izquierda más allá de los pinchos. Salta al hueco y métete corriendo (no saltando) por el agujero para asirte a la escalera. Baja y tira de la cadena para volver a rotar la sala. Evita a dos momias, sube a lo alto de la escalera del fondo y salta de vuelta a la sala principal. Trepa por los bloques e inserta la estrella de Sirio en la ranura para hacer bajar la cuerda. Salta hacia ella y balancéate al pasillo del fondo para hacerte con el talismán del escarabajo.

Sigue el pasillo y liquida a dos perros. Desde la sala pequeña, dispara a otro perro y prosigue por el pasillo para volver a la cueva. Enfila el pasadizo de la izquierda y sube por el bloque a la sala de las arenas. Pon el talismán del escarabajo a la izquierda de la pared del fondo y la serpiente dorada a la derecha. El suelo empezará a ascender: da vueltas por la sala para evitar a la momia hasta llegar arriba del todo. Sube al pasillo y dirígete a la salida.



LARA DICE
Muchas criaturas (como los escorpiones y los cocodrilos) no pueden trepar, así que llévame a terreno elevado para que pueda dispararles desde arriba sin el riesgo de mordeduras peligrosas.

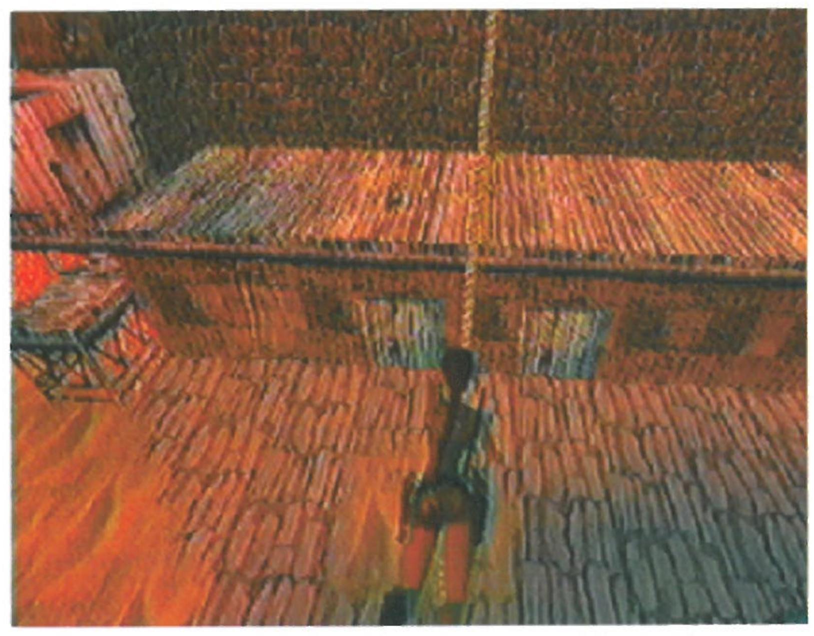


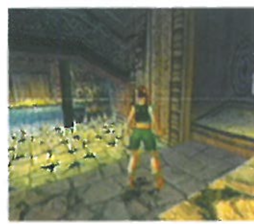


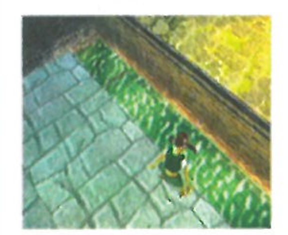


▲ Si accionas la palanca, la habitación entera rotará 90º. Cuélgate-tírate a través del agujero para encontrar la mano de Sirio.









hallar un botiquín grande. Vuelve al agujero y sube. Trepa a la caja del rincón y sube al saliente elevado. Toma el botiquín grande del hueco de la derecha, luego gírate y da un salto largo para asirte a la cuerda. Balancéate y salta al saliente de enfrente. Ve por la derecha para hallar un extraño interruptor en la pared. Da un brinco y tira de él para abrir la puerta.

Déjate caer y lleva el Land Rover cuesta arriba, virando a izquierda, derecha e izquierda para evitar las bolas rodantes con pinchos. Baja la pendiente y tuerce por la curva, esquivando la granada y el foso de la derecha. Pasa por entre los dos siguientes fosos y baja por la pendiente de la izquierda, evitando el foso de la derecha. Ve a la cima de la cuesta para ver cómo arranca el otro Land Rover. Conduce con cuidado entre los dos mortíferos fosos y atraviesa la arcada de la izquierda hacia un área arenosa.

Ve recto colina arriba y al otro lado del cerro, evitando el foso de la derecha. Vira a la izquierda en torno a otro foso y por el siguiente cerro. Evita el foso que hay justo a la derecha y dirígete a la torre: golpea las patas para hacer caer al guardia y atropéllalo (o bien bájate y dispárale antes). Ve a la izquierda tras el siguiente desvío a la derecha para hallar un pasillo a la derecha. Enfílalo para llegar a la salida y contemplar una emocionante secuencia de vídeo.



EL TEMPLO DE KARNAK

Sube por los bloques y por encima de la pared para deslizarte a un patio con un monolito. Mata a los escorpiones y toma el botiquín pequeño junto al monolito. Pasa por debajo de la arcada central de las tres de la izquierda y trepa al bloque. Sube a la derecha y salta el hueco a por un botiquín pequeño. Sube a lo alto de la pared de la derecha y salta luego por la izquierda a un pequeño saliente cercano. Gira en diagonal a la derecha y da un salto largo al pequeño saliente inclinado a la izquierda de los pilares. Salta y sube al saliente en el que hay cartuchos de dispersión. Cuélgate-suéltate al suelo.

Vuelve por la arcada central. Sube al bloque, tira a la izquierda y déjate caer por el agujero. Cruza el espacio de gateo hacia un gran vestíbulo secreto. Cruza la entrada y cárgate otro escorpión. Salta para disparar a algunas de las urnas (cuidado, que hay más escorpiones) en busca de bengalas, cargadores de Uzi, cartuchos de dis-



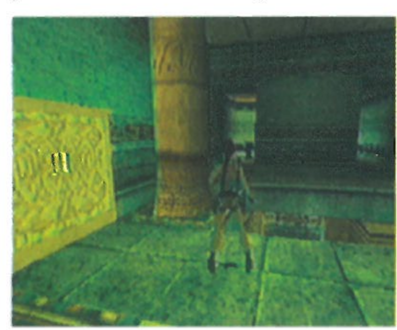
persión y un botiquín grande. Ahora vuelve al monolito.

Ve más allá de los pilares para entrar en el edificio. Sigue a través de la entrada y Lara mirará a la derecha. Sube al saliente que hay allí y salta por encima de los huecos para tomar cargadores de Uzi y cartuchos. Activa los dos interruptores de agujeros que hay en las paredes laterales de color beige para abrir las rejas que conducen a los plintos. Toma el botiquín pequeño y la escopeta de la izquierda, así como la primera jarra canópica de la derecha para obtener una pista.

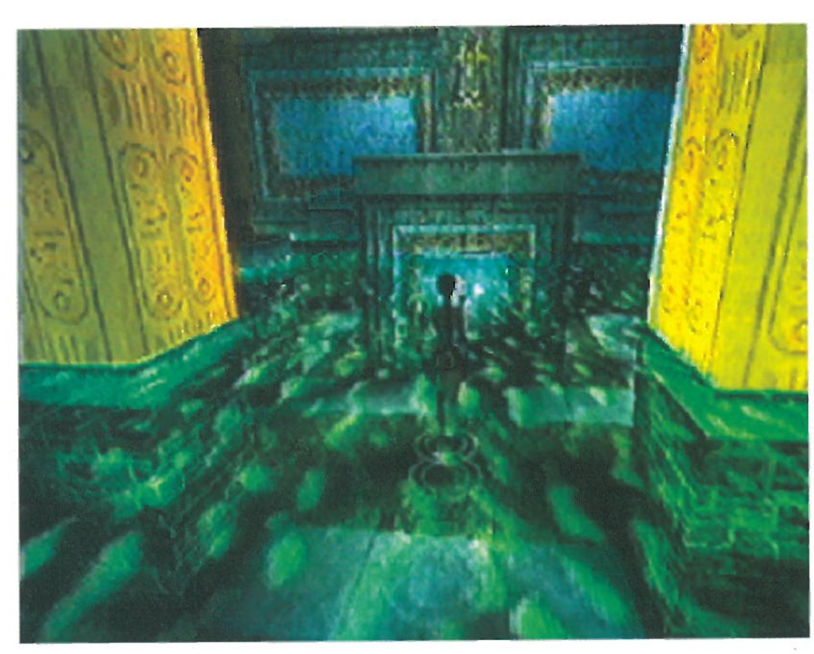
Tírate por el suelo y sumérgete en la laguna. Nada hasta el fondo a por bengalas y pasa luego por el hueco para encontrar una puerta. Ábrela para hallar un largo pasadizo subacuático. Emerge a través del













▲ Dispara a los escorpiones y sube las escaleras hacia la puerta abierta. Pulsa el interruptor para bajar el altar.

agujero y sal afuera a por munición de ballesta y cargadores de Uzi secretos. Nada hacia delante y a través de la grieta de la izquierda (cerca de la esquina) para llegar a una estancia secreta con munición de ballesta venenosa, un botiquín grande, cargadores de Uzi y cartuchos de dispersión. Nada de vuelta a la laguna (deteniéndote a por aire en el agujero) y sal a tierra.

Vuelve al monolito y trepa por la izquierda a través del hueco de la pared. A la derecha hay dos cuestas arenosas: ve al pie de la del fondo, gira a la derecha y da un salto largo a lo alto de la otra cuesta arenosa. Sube y cruza de un salto hacia el largo saliente/techo de la izquierda. Píllate el botiquín pequeño de la derecha y ve luego a la izquierda a por cartuchos y cargadores de Uzi. Cuélgate-suéltate otra vez al suelo.

Ve por los pilares cuadrados al suelo de pizarra gris. Salta al saliente del rincón del fondo a la izquierda a por bengalas. Tírate al pasadizo y sube por el final a la gran sala del altar. Dirígete a la derecha más allá de los escalones y tírate al foso en pos del botiquín pequeño, cargándote al escorpión. Trepa de vuelta afuera y avanza colgado por la escalera del techo hacia el fondo el foso. Mata al escorpión, trepa por la izquierda al saliente y pulsa el interruptor de la pared para abrir la puerta de enfrente. Pela a los escorpiones que se escapan al subir los escalones para cruzar la puerta. Activa el interruptor de agujero que hay dentro para hacer bajar el altar. Ve escalones abajo para colgarte-soltarte por el agujero.

Gírate y hazte con el botiquín grande. Ve a la parte trasera de la estatua de la derecha para hallar un agujero: inserta la jarra canópica 1 para abrir una puerta. Ve por la derecha a través de la entrada en dirección a la laguna grande. Ve a la derecha por el saliente y tírate de un salto, nadando luego bajo el saliente a por cartuchos x2. La corriente es demasiado fuerte para nadar al otro lado del agua, así que regresa a la sala de las estatuas. En la pared de detrás de la estatua de la derecha hay un espacio de gateo. Trepa por él para dejarte caer al otro lado. Sube por los bloques del final., recogiendo bengalas a la derecha. Sube al interior del siguiente espacio de gateo y cruza hacia la cuesta arenosa. Salta al espacio de gateo del fondo y recórrelo para dejarte caer al área que hay justo fuera de la gran sala del altar (tras la entrada de la derecha). En vez de volver ahí, sube al saliente que hay todo recto y dirígete por la izquierda al área de fuera de los pilares cuadrados. Ve por la derecha al edificio para ver que la puerta de la derecha ya está abierta. Deslízate hacia allí para salir al gran peristilo (nivel 8).

Segunda visita...

Nada hasta el final del pasadizo y sal por la izquierda. Sube por los bloques y tírate al saliente junto al agua que hay fuera de la sala de las estatuas. Ve por la izquierda a dicha sala y pon la jarra canópica 2 en el agujero vacío de la estatua de la izquierda para alterar el agua de fuera, ¡permitiendo a Lara caminar sobre ella! Cruza cualquiera de las entradas de detrás hacia la laguna. Corre al otro lado y sube los escalones de detrás de la estatua. Toma los cargadores de Uzi y enfila el pasadizo.

Sube afuera al final, junto a una laguna, listo para pelar a tres cocodrilos. Hazte con los cartuchos de la orilla derecha y nada hacia el suelo de la laguna a por más. Nada por el túnel y sal a tierra en una sala oscura. Pulsa el interruptor de la pared del fondo para bajar la jaula junto a la laguna. Vuelve allí nadando y toma la llave del peristilo (Hypostyle Key) y la diosa del sol (Sun Goddess) del plinto: ¡no te olvides esto último, que es un ítem esencial!

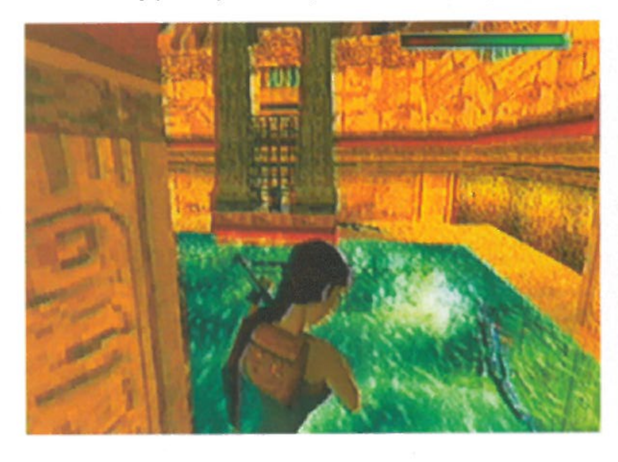
Sube de vuelta al pasadizo y regresa para andar por el agua. Ve a la sala de las estatuas, trepa de nuevo por el pasadizo del espacio de gateo y sigue la ruta para volver al exterior: vigila con los dos guardias. Despáchalos, trepa por encima de la pared hacia el monolito y cárgate a otro guardia. Dirígete al edificio de la derecha y cruza otra vez la puerta de la derecha para volver al gran peristilo (nivel 8, segunda visita).



LARA DICE

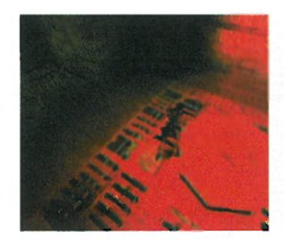
Cuando me ataque una bola de fuego rastreadora, tendré que hallar y soltar una bola de fuego azul para mantenerla a raya. Mientras, no dejes de moverme en direcciones cambiantes para que no me abrase. Me quemo con facilidad, ya sabes.

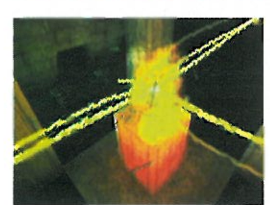
▼ Utiliza las dos jarras Canópicas en los agujeros de la estatua para que Lara pueda acceder al agua que hay detrás.











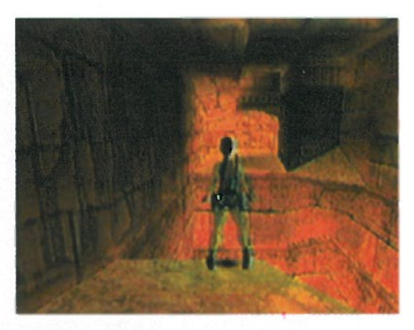
▲ Una vez que hayas girado todas las ruedas para alinear los monolitos, tira de la cadena para producir una carga energética que deje bastante perjudicada la pirámide.



LARA **DICE**

Al hacer una voltereta hacia atrás desde un poste a una sala con un techo bajo, ponme de forma que mi cabeza quede justo por encima del suelo: si estoy mucho más arriba me daré con la cabeza contra el techo (¡au!), caeré por el agujero y quizá me mate.

▼ Tras llegar a las plataformas más altas, dispara la bola hasta que caiga de su pilar y se rompa de esta manera el suelo que hay debajo.





EL GRAN PERISTILO

Sube y ve por la izquierda al exterior. Trepa al bloque del fondo a por cartuchos. Ve a la izquierda más allá de los pilares, liquidando a los escorpiones, a por un botiquín pequeño y bengalas. Vuelve afuera y sube a la arcada de enfrente. Dirígete a la derecha, matando a dos escorpiones. Trepa por medio del bloque a través de cualquier agujero. Acaba con el escorpión y toma los cargadores de Uzi del hueco de la izquierda y los cartuchos de dispersión del hueco de la derecha.

Tírate de vuelta a la sala inferior. Sube al saliente mediante los escombros del suelo y salta al saliente de encima de la







entrada a por cartuchos. Gírate y salta los huecos hacia el saliente oscuro del fondo en busca de bengalas. Salta otra vez al saliente anterior y avanza a la derecha colgado cual mico en dirección a un pequeño saliente. Cruza de un salto al saliente arenoso y síguelo hacia la derecha para conseguir cargadores de Uzi y un botiquín pequeño. Déjate caer y ve a la izquierda para ver una secuencia de vídeo de los malos.

Ten cuidado con ese abismo mortal: da un salto largo desde el borde de la izquierda para agarrarte al otro extremo. Cruza la sala, ignorando de momento el espacio de gateo de la izquierda. En la siguiente sala, toma los cargadores de Uzi de la izquierda. Ve hacia la derecha y déjate caer por la entrada de la izquierda para salir al lago sagrado (Nivel 9).

Segunda visita...

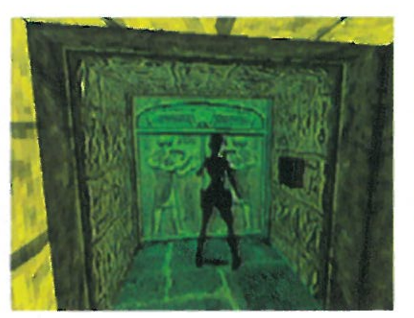
Sube y ve por la izquierda al exterior, matando al árabe de túnica roja que empuña un tridente, y recoge los cargadores de Uzi que éste suelta. Ve a la derecha por la arcada, atrayendo a otro tío con tridente (adviértase que no puedes dañarlos cuando hacen girar sus armas). Sigue el pasillo del fondo para volver al abismo mortal, listo para eliminar a dos nuevos tipos con tridentes. Da un salto largo y agárrate para pasar el abismo. En la sala, trepa al espacio de gateo del rincón del fondo. Tírate por el otro lado y sigue un pasadizo accidentado hacia una puerta cerrada: usa la Llave del Peristilo en la cerradura para abrirla.

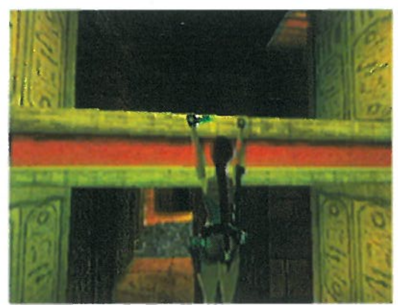
Crúzala y despacha a los dos tipos de los tridentes, ¡uno de los cuales dejará tras de sí una Uzi! Ve por cualquiera de los pasadizos del fondo para llegar a una gran sala con pilares. Toma los cartuchos (desde el bloque pequeño cerca del medio) y elimina a otro árabe. Aventúrate por cualquiera de los pasajes del fondo hacia la siguiente sala y toma las bengalas, matando a otro hombre con Uzi/tridente. ¿Ves ese interruptor que hay en el saliente alto de la derecha? Tienes que llegar ahí trepando por las barras desde la primera sala en la que entraste tras destrabar la puerta.

Regresa allí y sube por los bloques a uno de los salientes. Avanza colgado por el techo para atraer a otro árabe: ¡ve a un saliente y cárgatelo mientras está trepando! Luego avanza colgado al pasadizo alto por el que vino. Ve a la gran sala de los pilares. Salta por la izquierda a una plataforma cercana y da luego un brinco largo a la siguiente. Avanza colgado a la derecha y luego a la izquierda en dirección al pasadizo alto. Cruza hacia la siguiente sala y trepa en plan simiesco hasta el saliente de la derecha, girándote luego para cepillarte al árabe que trepa hacia ti. Ahora salta para accionar el interruptor, haciendo subir un portillo en el techo de la gran sala de los pilares.

Imita a Chita para volver allí a través del primer pasadizo alto de la izquierda. Avanza colgado por la izquierda hacia el portillo y agárrate al saliente. Encarámate, toma los cargadores de Uzi de la izquierda y ve luego a la derecha para trepar al saliente alto. Cruza por encima del portillo y salta el hueco de más allá del pilar, atravesando el suelo.

Salta al pilar inclinado, cuélgate-suéltate y luego cuélgate-suéltate a través del suelo roto. Salta al pasillo del lado oscuro y gatea a por cargadores de Uzi. Regresa adonde está la bola caída y trepa por los bloques de la derecha. Ignora de momento la sala de la izquierda con su brillante pirámide y ve por el pasaje y a la izquierda para subir la escalera. Toma el manubrio para hacer girar la válvula 90° en el sentido de las agujas del reloj a fin de rotar el monolito de debajo (de forma que la parte superior apunte a la sala central de la pirámide brillante). Sigue el pasaje hacia la siguiente válvula y gírala 180°. Sigue el pasaje hacia la tercera válvula y gírala 90° en sentido contrario a las agujas del reloj. Vuelve escaleras abajo al pasadizo









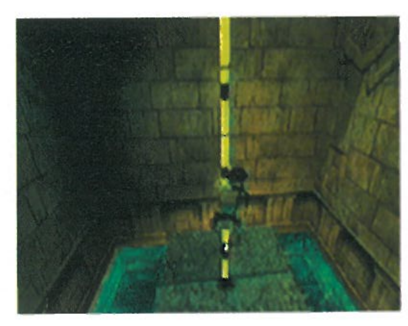
del principio. Entra en la sala de la derecha y tira de la cadena para crear electricidad con los monolitos y aplastar la pirámide brillante. Toma el disco del sol del plinto y combínalo con la diosa del sol para componer el talismán del sol. Antes de cruzar el agujero del suelo, salta a la ventana que tiene encima y entra en la sala del monolito a por los cartuchos y bengalas de los salientes a izquierda y derecha. Vuelve por la ventana y trepa por la izquierda a otra sala con monolito para hallar cargadores de Uzi en el saliente del rincón del fondo a la izquierda. Regresa a la sala del disco del sol y déjate caer por el agujero. Sigue el pasillo para volver al lago sagrado (nivel 9, segunda visita).



EL LAGO SAGRADO

Sube y dirígete a la izquierda por la arcada de fuera. Ve por la derecha al área rojiza y cárgate a los murciélagos, ¡pero estáte al loro con el cocodrilo que se te acerca por detrás! Trepa a un bloque para evitarlo y mándalo al otro barrio. En uno de los bloques pequeños hallarás además un pequeño botiquín.

Aléjate de la cueva de los murciélagos para ver un espacio de gateo en lo alto de la pared del fondo. Gatea por él y déjate caer a por unas cuantas bengalas. Sal afuera para encontrarte una pequeña laguna cuadrada. Mata a los dos escorpiones, salta al agua y toma los cartuchos. Sumérgete en el túnel corto en busca de un botiquín pequeño. Emerge y



sal a tierra. Aquí no queda nada más por hacer de momento, de modo que vuelve a tirarte por el agujero y regresa afuera por medio de los espacios de gateo, despachando al escorpión.

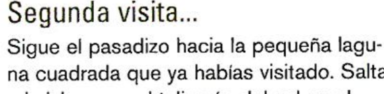
Tuerce a la derecha para ver el lago. Baja por la pendiente al agua y atrae a tres cocodrilos. Vuelve cuesta arriba, saltando hacia atrás mientras les metes plomo. Despejada ya la costa, nada a la orilla arenosa del fondo. Gira a la derecha para seguirla y da la vuelta a la esquina para hallar una arcada a la izquierda que lleva a una sala iluminada con antorchas. Mata a los murciélagos de dentro pero evita los dos huecos. Mejor tírate por el agujero que hay junto a la antorcha del fondo. Baja los escalones, déjate caer a la pendiente para deslizarte y salta para asirte al poste. Gira a su alrededor para dar una voltereta hacia atrás en dirección al saliente del otro poste. Sube arriba del todo y da una voltereta hacia atrás para ir al saliente elevado. Sube al espacio de gateo, crúzalo y déjate caer. Sigue el pasillo y tira de la cadena para abrir la puerta principal del lago.

Regresa a la estancia de los postes. Baja por ellos y deslízate por la pendiente hasta al agua. Gírate hacia la pendiente y nada por el pasadizo a por un botiquín



pequeño. Vuelve a la laguna y toma los cartuchos. Nada a través del pasadizo del fondo y sube para volver al lago. Ten cuidado con los dos cocodrilos sueltos: nada hacia la izquierda y por la puerta abierta y sal por el rincón para matar a esas lagartijas. Salta a los salientes que hay a cada lado de la puerta principal a por cartuchos x2. Nada por debajo del saliente que hay frente a la puerta principal y tira de la palanca que hay en la parte inferior.

Baja nadando a través del pequeño agujero abierto. Abre la puerta que hay allí y atraviesa el pasadizo desigual, girando por la esquina de la derecha y luego a la izquierda en un cruce. Dobla la siguiente esquina a la derecha para emerger en una laguna pequeña. Toma el botiquín grande y nada de vuelta a la esquina. Nada hacia arriba y a la derecha hacia una estancia subacuática con un espejo: mira en él de cerca para ver un agujero secreto en el techo. Crúzalo y sube al pasadizo. Síguelo y dirígete cuesta arriba a una salita. Recoge los cargadores de Uzi x2 de los rincones cercanos y luego la jarra canópica 2 del plinto, abriendo una pequeña puerta en el túnel que hay debajo de la laguna de la puerta principal. Vuelve allí y crúzala a nado para volver a visitar el templo de Karnak (Nivel 7, segunda visita).



Segunda visita...

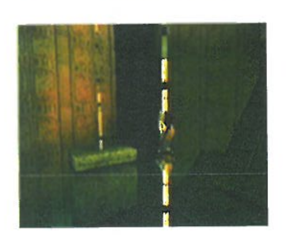
Sigue el pasadizo hacia la pequeña laguna cuadrada que ya habías visitado. Salta a la isla y usa el talismán del sol en el objeto parecido a una bala que hay allí para ver una secuencia de vídeo y abrir las otras tres puertas.

Tras la puerta de la izquierda, salta al poste y deslízate al fondo. Arrójate al













▲ Si miras en este espejo, verás un agujero secreto en lo alto del techo.



LARA **DICE**

Para asegurarte de que estoy bien alineada para saltar a cuerdas y tal, aguanta el botón L1 (mirar): si la cuerda (o saliente) está justo detrás del centro de mi cabeza, sabrás que saldrá bien.









▲ Salta rápidamente y cógete a las barras para desplazarte hasta el final, evitando así los mortales escarabajos que hay debajo (mira, nos ha salido un pareado).



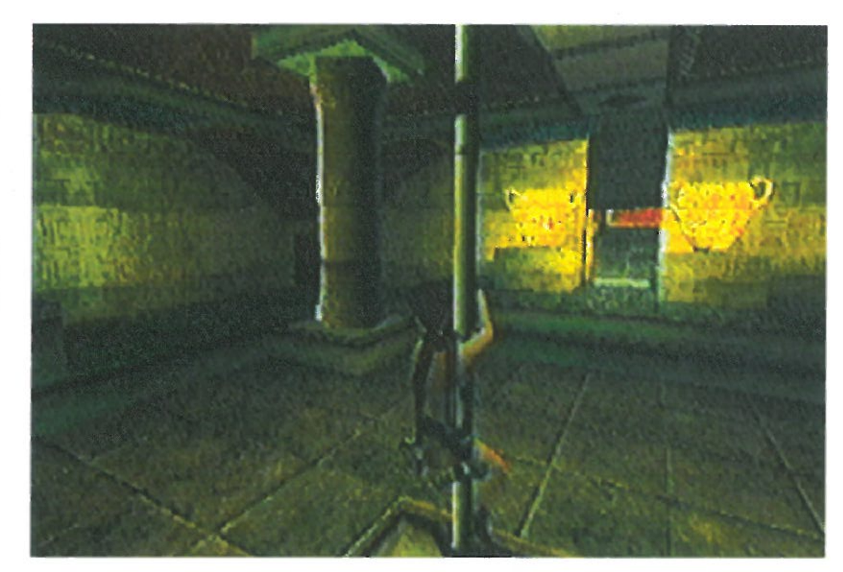
LARA **DICE**

A algunos enemigos, como los escarabajos y los esqueletos, no los puedo matar, así que aléjame de ellos lo antes posible. Soy demasiado joven para morir.

agua: en un túnel hallarás cartuchos; en el de enfrente, cartuchos de dispersión, un pequeño botiquín y una puerta. Cruza esta última y nada por el pasillo para salir a una sala pequeña. Recoge los cartuchos de dispersión, el botiquín grande y la munición de ballesta de los plintos. Nada de vuelta al poste y sube por él, dando una voltereta hacia atrás para caer en el saliente a por bengalas. Da un salto largo hacia la salida para regresar al área de las puertas.

Acércate a la puerta del fondo y trepa al espacio de gateo a por un botiquín pequeño. Vuelve afuera y dirígete por la derecha a la última puerta, que da a una gran estancia. Sube al bloque arenisco inclinado y avanza colgado hacia el otro extremo de la sala. Cuando ataquen los murciélagos, déjate caer y dispárales. Vuelve y trepa de nuevo en plan mico hacia el final, dejándote caer para asirte al saliente y gateando por él. Cruza el pasillo y trepa por la izquierda a un espacio de gateo a por cargadores de Uzi. Vuelve al pasillo y trepa por el espacio de gateo de enfrente. Gira al final y sube al saliente.

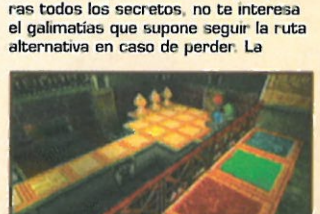
Mira a la izquierda para ver otro saliente: da un salto largo y agárrate a él. Aúpate y tírate por el otro lado a la pasarela alta. Da un salto largo a la izquierda para asirte al saliente del arenisco inclinado y encarámate. Tírate al saliente del otro lado y cárgate al murciélago. Cuélgate-tírate al suelo y ve por la izquierda a una sala pequeña en busca de bengalas y una Uzi. Sal y ve afuera hacia el área arenosa con pilares. Dirígete al fondo para salir.



JUGAR AL SENET

El Senet es un juego sencillo. En vez de tirar un dado, haces girar los palos que hay en la pared izquierda del balcón. Luego debes pisar un cuadrado colorado para elegir qué pieza mover. El número de palos blancos que salga es el número de movimientos que puedes efectuar: no obstante, si sólo sacas palos negros, es un seis y consigues otro turno. También tendrás otro turno si tu pieza cae sobre una cruz de la vida. Tus piezas empiezan a la izquierda de los cuatro cuadrados adyacentes y van a la derecha, luego giran en la pista del medio y van rectas hacia el final.

Antes que nada, guarda la partida antes de empezar: a menos que quieras todos los secretos, no te interesa el galimatías que supone seguir la ruta alternativa en caso de perder. La mejor estrategia inicial consiste en mover una pieza e intentar llevarla al final antes de sacar ninguna otra pieza de la zona de seguridad (los cuatro primeros cuadrados). Sin embargo, es mejor no avanzar justo más allá de una pieza enemiga (sobre todo cerca del fin), ya que ésta podría caer sobre ti, enviándote de vuelta al principio. En vez de eso, intenta situar una pieza justo detrás de la enemiga, brindándote así la oportunidad de derribarla. Observa que si colocas una pieza en los cuatro primeros cuadrados, estás a salvo, pero eres una amenaza para el enemigo. Si te ves obligado a adelantar una pieza justo por delante de una enemiga, fíjate que si hay un cinco por delante, es muy poco probable que la golpee, ya que no puedes sacar un cinco con los palos.









NIVEL 10

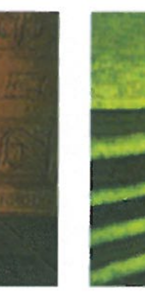
LA TUMBA DE SEMERKHET

Rompe las urnas para obtener cargadores de Uzi y un botiquín grande. Deslízate por la pendiente hasta el fondo para ver imontones de escarabajos que vienen hacia ti! Agárrate enseguida a las barras del techo y avanza colgado al otro extremo. Suéltate y deslízate por la pendiente. Salta al poste y baja al fondo: corre para huir de los escarabajos. Tienes que accionar los interruptores de agujeros que hay en la pared a la derecha del fuego, y el que hay enfrente. Así que lleva a los escarabajos a la pared de enfrente antes de correr a toda pastilla hacia el interruptor del agujero (el otro sólo contiene un pequeño botiquín). Con ambos interruptores pulsados, sube de nuevo por el poste y da una voltereta hacia atrás en dirección a la sala de en medio. Cárgate las urnas para conseguir un botiquín pequeño. Antes de enfilar el pasadizo que hay entre ellas, salta por encima de la llama de enfrente, toma la antorcha e ilumínalo: así ahorrarás bengalas, pero deberás soltar la antorcha para hacer presión o trepar; para lanzarla por encima de un bloque o una pared pequeña, da un salto en vertical y pulsa △. Dirígete a la siguiente sala y empuja la pared de la izquierda para abrir las puertas secretas. Cruza y trepa por encima del bloque. Cuélgate-tírate a través del agujero.

Gírate para ver una gran estancia con un tablero y piezas para el juego, Senet. Salta por la izquierda al saliente y sube por la escalera. Tírate al pasillo de la derecha a por cartuchos de dispersión secretos y un pequeño botiquín. Cuélgate-tírate y salta de vuelta al aliente original. Cruza la entrada de detrás y ve por la izquierda para bajar dos tramos de escaleras. Sube la escalera de la derecha hacia un pasadizo. Trepa al siguiente pasaje y sigue hasta una gran estancia con dos lagunas pequeñas.

Tírate al saliente y mata a los dos perros. Ve a la pared del fondo, hacia los tres fuegos. Calcula bien cuándo actuar para llegar al agujero de la derecha con el fin de darle al interruptor y apagar así el fuego central: ponte a un solo paso del fuego y, en cuanto empiece a debilitarse, echa a correr, acciona el interruptor y salta dos veces hacia atrás. Si quieres, ve al agujero de la izquierda a por un pequeño botiquín. Activa el









interruptor de agujero del medio para quitar el bloque que hay justo a la derecha.

Avanza por el nuevo pasadizo y más allá de la laguna poco profunda hacia un foso con fuegos. Tírate al medio y toma los cartuchos del agujero del fondo a la izquierda. Cronometra tus movimientos para activar el agujero cercano de la izquierda a fin de interrumpir el fuego central derecho. Activa el agujero cercano de la derecha para subir una jaula en la sala de las lagunas. Hazte con el botiquín pequeño del agujero del fondo a la derecha. Activa el agujero central de la izquierda, trepa por el saliente del fondo y avanza colgado hacia la salida en dirección a la sala de las lagunas.

Ve a la pared de la derecha y sube por medio del bloque a la jaula elevada. Da un salto largo al saliente central alto.

Activa el agujero del fuego para apagarlo (apagando también los de la pendiente). Cuélgate-tírate del lado derecho del saliente y sube por la derecha hacia las escaleras. Ve subiendo a la derecha para hallar un espacio de gateo: entra en él a por cartuchos de dispersión secretos y un botiquín grande. Déjate caer y baja la pendiente. Toma las Reglas del Senet del plinto para abrir una trampilla cerca de la estancia del Senet.

Vuelve cuesta arriba y sube luego por los salientes al pasaje de la entrada. Síguelo y tírate por el agujero hacia el exterior de la sala del Senet. Atraviesa la sala hacia la arcada de enfrente y sube la escalera a través de una trampilla abierta. Da una voltereta hacia atrás en dirección al balcón en el que están los controles del juego Senet (en el recuadro "Jugar al Senet" encontrarás consejos).





Si ganas al juego, los pilares con la cruz de la vida ascenderán. Baja al suelo y sube de nuevo las escaleras hacia el saliente derecho del principio. Salta por los pilares hacia el saliente del fondo. Sin embargo, si pierdes, deberás seguir una ruta alternativa más complicada (mira el recuadro "Ruta del perdedor").

Ve por cualquier lado y baja las escaleras para tirarte a otras. Baja mientras disparas a dos perros que se escapan. Entra en la sala de la que vinieron y rompe las urnas para obtener cargadores de Uzi. Sigue escalones abajo, aplastando una urna para pillarte unos cartuchos. Pélate al perro de abajo, ve a la izquierda y liquida a otro. Cuélgate-tírate por el agujero.

Déjate caer y recorre enseguida el pasadizo, dejando atrás montones de escarabajos. Sube a saltos por la cuesta y sube a lo alto del poste, dando una voltereta hacia atrás para entrar en la sala. Dispara a las urnas para agenciarte un botiquín grande. Continúa hacia la siguiente estancia con unos espejos que dirigen la luz hacia una tumba. Sigue subiendo por la cuesta de la izquierda hacia un poste. Trepa un poquito y tírate para eliminar a los murciélagos. Sube otra vez por el poste y da una voltereta hacia atrás para adentrarte en al estancia de la derecha a por munición de ballesta x2. Salta al pasillo de la izquierda.

Cruza la puerta que se abre para tirarte a una estancia con haces brillantes. Empuja la pieza roja al cuadrado del haz rojo para que un rayo de sol deje de incidir en la tumba. Empuja la pieza verde de la izquierda al cuadrado del haz verde de la derecha (por medio del medio), y viceversa. Con esto abrirás la tumba, así que vuelve allí mediante el poste. Cárgate a dos perros más y déjate caer por el agujero de la tumba. Gatea y cuélgate-tírate al pasillo. Entra en la sala para llegar al siguiente nivel.

RUTA DEL PERDEDOR

Es mejor guardar la partida justo antes de ponerte a jugar al Senet. Sin embargo, si pierdes, verás una parte extra del nivel, que hasta contiene algunos secretos. Tírate desde el balcón, entra en la sala principal y déjate caer por la trampilla abierta a la derecha para empezar a deslizarte. Agárrate al poste del final y baja, saltando atrás a por algunas golosinas antes de bajar al fondo, a una sala con cuerdas.

Tírate/baja al saliente gris que hay justo debajo. Sube al espacio de gateo y pasa a otra estancia. Dirígete al otro extremo del saliente. Arrastra/empuja la pieza del fondo al medio, de forma que los martillos la abran: ¡salta hacia atrás! Toma la pieza del Cartouche 2 (Cartouche Piece 2), cuélgate-tírate y mata a los dos perros. Entra en la pequeña sala lateral y rompe dos urnas para obtener cartuchos y un botiquín pequeño. Sal y sube de vuelta, regresando por el espacio de gateo a la sala de las cuerdas del principio.

Sube otra vez por la escalera al primer saliente. Date la vuelta y salta el hueco hacia el siguiente saliente. Ahora de aun salto largo a la cuerda: úsala para balancearte hacia el saliente central de enfrente. Abre a empujones las puertas secretas para pillarte munición de ballesta y un pequeño botiquín. Sal y deslízate al suelo por una pendiente. Sube de nuevo por la escalera y da un salto largo para asirte a la cuerda. Úsala para balancearte hacia el saliente del fondo a la derecha.

Sube las escaleras y cárgate a los dos chuchos de la sala. Arrastra/empuja la pieza del pasillo del fondo, entre los dos martillos. Luego dale a la palanca para que la rompan y descubran la pieza del Cartouche 1. Combínala con la pieza 2 para componer el Cartouche de Ba. Vuelve por el pasillo a la sala de las cuerdas. Salta al siguiente saliente y trepa al poste a por un botiquín pequeño y cargadores de Uzi.

Pon el Cartouche de Ba en la ranura (cerca de la escalera) para abrir unas puertas grandes. Mata a dos perros y entra luego en la sala. Ve a la derecha y da un salto largo para sujetar el interruptor (así extingues las llamas durante un tiempo). Deslízate y date la vuelta. Ve recto a los postes y trepa. Arrastra/empuja la pieza lo más lejos que puedas antes de que vuelvan las llamas. Deslízate por un poste y sal a la sala de las cuerdas mediante el espacio de gateo del fondo a la derecha y la escalera. Repite el proceso para empujar la pieza entre los martillos, revelando otro cartucho de Ba. Vuelve a la sala de las cuerdas e insértalo en la otra ranura para abrir las puertas.

Ahora viene una parte chunga. Ve escaleras arriba para encontrar una sala con tres cuerdas y una bola de fuego rastreadora que viene a por ti: no dejes de moverte para evitar que te deje hecho carbonilla. Tírate enseguida y sube la cuesta de la derecha, recorre el pasaje de la derecha y acciona el interruptor para soltar una bola de fuego azul que mantenga la otra a raya. Sube por el pasadizo hacia la sala de las tres cuerdas.

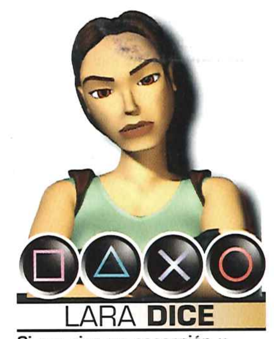
Trepa de vuelta a la entrada y da un salto largo para agarrarte a la primera cuerda. Balancéala recto hacia la segunda cuerda y salta para asirte a ella. Haz lo mismo con la tercera cuerda y mécete al saliente del fondo a por munición secreta para la pistola de granadas. Vuelve por el pasillo y da un salto largo de vuelta a la cuerda. Bamboléate hacia el saliente de la derecha y cruza el puente, matando a los murciélagos.

Da un salto largo para sujetarte al saliente, trepa por el poste y da una voltereta hacia atrás en dirección al saliente del fondo. Gira a la derecha y salta para asir el interruptor, cayendo al saliente de debajo. Da un salto corto al saliente del poste y trepa para realizar una voltereta hacia atrás para volver al saliente elevado. Ve por la izquierda al portillo que ha caído. Hay una antorcha en el agujero, pero olvídala: necesitas las dos manos libres para dar el siguiente salto. Da un salto largo y agárrate al saliente de enfrente.

Aúpate, cárgate a los murciélagos y enfila el pasadizo. Encarámate por el agujero y salta al interruptor de detrás para accionarlo. Sube otra vez y trepa al pilar elevado de la cruz de la vida. Salta y trepa por el agujero de encima a una sala secreta en busca de una Uzi, un botiquín grande y munición de ballesta. Tírate de nuevo y sigue el pasaje para caer al principio del nivel 11.







LARA DICE

Si me pica un escorpión u otro enemigo venenoso, mi barra de energía emitirá un brillo amarillo y bajará poco a poco, mientras que mi visión se pondrá borrosa. Usa un botiquín enseguida para detener esta situación.



EL GUARDIÁN DE SEMERKHET

Tírate por el agujero del fondo para deslizarte a un pasadizo. Delante hay una peligrosa cuchilla iris: esprinta y lánzate a través de ella. Dobla la esquina y lánzate por en medio de otra cuchilla iris. Deslízate a una estancia con una maqueta de las pirámides, etc. Sube al pasaje de la izquierda y gatea por la derecha a una nueva sala.

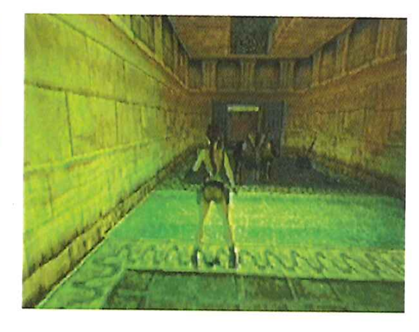
Haz girar la válvula varias veces para abrir la puerta del fondo a la derecha: ésta empieza a cerrarse de inmediato, así que corre enseguida y salta por los salientes, esquivando las cuchillas, para cruzarla (lánzate si hace falta). Salta al saliente de la izquierda y recoge el Vraeus Dorado del plinto: salta de vuelta para esquivar las cuchillas. Cuélgate-tírate al suelo. Gírate y dirígete al pasillo del fondo, evitando las cuchillas de los cuadrados oscuros. Sube por la escalera y la pared, y gatea luego para tirarte otra vez al saliente de la válvula. Ve más allá y vuelve por el espacio de gateo para regresar a la sala de la maqueta.

Usa el Vraeus dorado de la ranura triangular que hay en medio de la pared de la derecha para hacer que el dispositivo del techo dispare un haz de luz que abra una de las pirámides de maqueta, lo cual te permitirá hacerte con la llave del guardián. Acércate a la pared que tiene debajo un portillo cerrado. Usa la llave del guardián con la ranura de diamante de la izquierda para abrirla. Tírate por ahí y deslízate a un pasadizo largo.

Ve a la derecha y recoge el pequeño botiquín del rincón (no vayas más allá todavía). Salta para agarrarte a las barras y trepa de vuelta por el pasillo, pasada la entrada e ignorando a los murciélagos, para entrar en el espacio de gateo secreto de la izquierda. Gatea hacia la sala, mata a los murciélagos y tírate al foso de los fuegos. Toma la munición de ballesta y los cartuchos de los cofres. Hay un fuego que no es constante: cuando se apague, toma los cartuchos de dispersión del agujero. Salta hacia atrás y espera a volver a activar el agujero para que el fuego de enfrente sea alternante. Toma los cargadores de Uzi de su agujero. Luego activa otra vez el agujero. Hazte con el botiquín grande del agujero de la derecha. Ignora el de la izquierda: ¡es una trampa que trae escarabajos! Sube la escalera y vuelve por el espacio de gateo al pasadizo del principio.

Ve por la derecha y tras la esquina para soltar al toro que hay tras las puertas de delante. No te molestes en intentar dispararle: no se lo puede matar y, de todas formas, lo necesitas para completar el nivel. Mientras lo esquivas, empuja la palanca. Cruza todo el trecho hasta la sala pequeña. Saca una antorcha del agujero de la pared del fondo. Vuelve por el pasadizo y enciende la antorcha con la llama del rincón (la que detrás tiene un bloque pequeño). Regresa a la sala pequeña y enciende ambas antorchas para abrir la puerta de la derecha. Deja la antorcha y cruza la puerta para dejarte caer al pasadizo secreto. Síguelo (por debajo de las secciones de cristal) hasta una sala con tres plintos. Toma los cartuchos, el botiquín grande y la munición de ballesta, pero vigila con las trampas de cuchillas: salta atrás en cada ocasión.

Vuelve por el pasillo a la sala pequeña. Regresa por el pasillo, más allá de la entrada, hacia la puerta del final. Salta en el último instante, de forma que el toro embista la puerta. Baja por el pasillo a una nueva sala. Haz que el toro cargue contra cada uno de los tres paneles ojo para abrir dos pasadizos en la pared del fondo. Ve primero por el de la derecha y sube por la escalera a un saliente encima de la sala de los ojos. Ve a la izquierda y pasa por el corredor de la izquierda a una sala pequeña: esquiva la trampa que cae y recoge un botiquín pequeño y cartuchos. Regresa al saliente y dirígete al saliente de enfrente. Sube por el agujero a una sala pequeña. Esquiva la trampa que cae y recoge un botiquín pequeño, cartuchos o un botiquín grande: en cuanto recojas uno, los demás plintos comenzarán a arder. Además, tírate enseguida una vez más por el agujero antes de que la segunda trampa extienda sus cuchillas. Cuélgate-tírate al suelo y enfila esta vez el pasadizo de a izquierda. Sube por la escalera que hay al final para salir.







LARA DICE

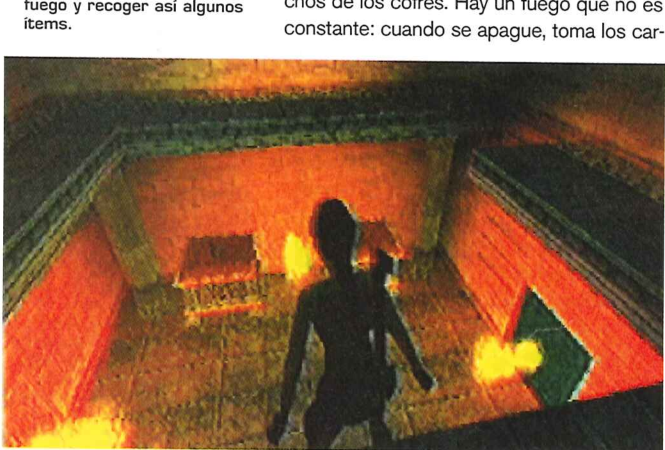
Observa que algunos de los niveles están intercomunicados, así que quizá deba volver por ellos para resolverlo todo y recoger todos los secretos.







▼ Salta en el foso secreto y coordina tus movimientos para llegar a los agujeros de fuego y recoger así algunos ítems.





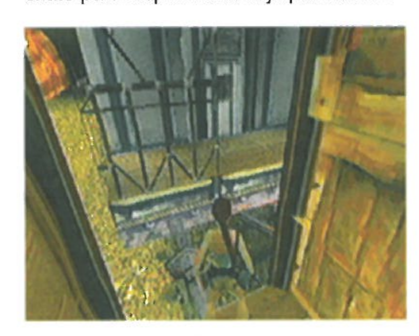
NIVEL 12

EL FERROCARRIL DEL DESIERTO

Empuja la palanca para abrir la salida: observa el otro interruptor tipo pared que hay allí y que todavía no puedes abrir. Da un salto largo al medio del siguiente vagón. Cruza la puerta y ve al corredor. Cruza la primera puerta y dispara a la caja para obtener un botiquín pequeño. Sal al corredor y vigila con el guardia del tridente. Mátalo, cruza la siguiente puerta y dispara a la caja para hacerte con bengalas. No hay nada en la caja de la tercera sala, así que sigue por el corredor y abre la puerta de salida.

Salta al automotor de las partes azules, momento en el que un árabe con tridente saltará al tren. Mátalo y salta a su automotor vacío. Salta para asirte a cualquiera de las escaleras del siguiente vagón y sube al tejado. Cuando pases el primer portillo, dos guardias con tridente aparecerán por delante y por detrás de ti. Mátalos a los dos y tírate por el primer portillo. Toma el botiquín pequeño y agáchate para disparar a la caja para conseguir cartuchos. Ve a la parte de atrás y cárgate al guardia. Salta a la escalera y sube al tejado del siguiente vagón.





No te molestes aún en tirarte por el portillo. Salta al vagón de ese revoltijo azul. No puedes saltar por encima de la pendiente, así que mejor cuélgate al lado del automotor y trepa para dejarlo atrás. Aúpate para ver cómo llega un helicóptero. Salta para agarrarte al siguiente vagón y sube al tejado. Pela al guardia de allí, cuélgate por el lado izquierdo y suéltate para asirte al espacio de gateo. Crúzalo para entrar en el vagón. Toma la escopeta y luego la palanca (Crowbar) que hay cerca en el rincón. Píllate los cartuchos del otro extremo y después usa la palanca con el interruptor del suelo para abrir la puerta.

Dispara al guardia, salta de nuevo al revoltijo azul y por encima de él. Se abrirá la siguiente puerta, revelando a otro árabe. Mátalo, salta y agárrate (para evitar golpearte la cabeza), y adéntrate luego por el pasadizo de la derecha. Usa la palanca para abrir el panel roto que hay allí. Dentro, dispara a las tres cajas para recoger la pistola de granadas y munición x2. Sube de nuevo por el portillo, a punto para eliminar a los dos guardias árabes de allí arriba.

Salta al tejado del siguiente vagón y luego al automotor vacío, adonde llegarán dos guardias más. Dispárales y salta al siguiente automotor. Cárgate al guardia que acecha en el siguiente vagón y salta luego ahí. Cruza el corredor hacia el otro lado. Salta-sujétate a la entrada del vagón y crúzala. Usa la palanca en el panel para obtener el botiquín pequeño secreto. Usa la palanca con el interruptor del suelo para desconectar el resto del tren. Acércate de nuevo a la entrada para completar el nivel y llegar a Alejandría.





NIVEL 13

ALEJANDRÍA

Ve por el pasillo, eliminando a dos escorpiones al acercarte al área oscura. Recoge el botiquín pequeño del rincón oscuro de la derecha, continúa por la izquierda escaleras arriba. Dirígete por la izquierda al patio de la fuente, matando a un guardia de túnica blanca armado con una Uzi. Baja por el pasadizo del fondo a la izquierda para hallar cartuchos y una jaula cerrada con una moto dentro. Regresa al patio y a la puerta de la izquierda. Ve escalera arriba para encontrarte a tu amigo en una secuencia de vídeo. Tras esto, toma la mira láser (Laser Sight), la munición de ballesta y los cartuchos que hay en lo alto del pequeño archivador. Toma los cartuchos de entre las estanterías y sal al balcón.

Tira a la izquierda, listo para matar a dos guardias en el saliente de enfrente. Da un salto largo hacia allí para pillarte cargadores de Uzi. Gira a la derecha y da un salto largo para asirte al borde del tejado. Sube a la derecha tras la esquina, déjate caer para sujetar la palanca y tira de ella. Cruza la puerta de allí y mata a otro árabe. Toma el botiquín grande y la munición de ballesta x2 del hueco secreto del fondo (que acabas de abrir con la palanca). Sal del edificio y dirígete a la derecha.

Lo siguiente es opcional. Cruza la entrada y sigue el pasaje a una sala con pintadas y cajas. Cruza al pasadizo de enfrente y acaba con el guardia. El sitio está vacío, o sea que vuelve a la primera sala y mata a otro guardia. Luego vuelve afuera.

Gira a la izquierda y sigue por el callejón para hallar un pasaje. Cárgate al guardia para conseguir un pequeño botiquín. Luego ve por el pasaje para salir a las ruinas costeras (nivel 14).







▲ Vigila el árabe armado con una Uzi cuando entres en el patio de la fuente.

▼ Esta es la oficina de tu amigo en Alejandría. No te olvides de recoger todas las golosinas que hay encima del armario.



NIVEL 14

RUINAS COSTERAS

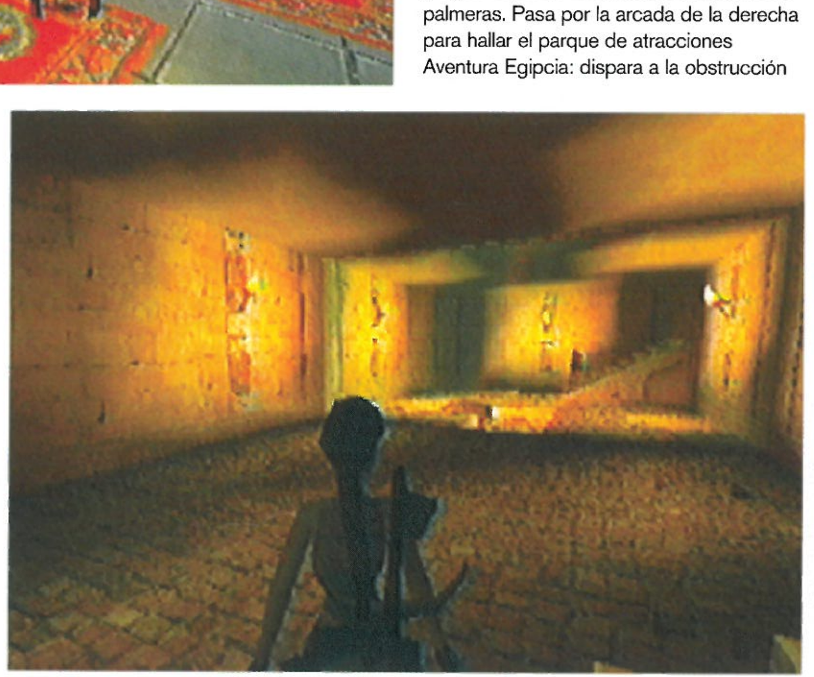
Toma el botiquín pequeño de los peldaños y sigue bajando. Encamínate al área de las palmeras. Pasa por la arcada de la derecha para hallar el parque de atracciones Aventura Egipcia: dispara a la obstrucción para entrar. Gira a la izquierda, ve recto a la sala de la pirámide y por la izquierda escaleras arriba. Dispara a través de la obstrucción y cruza hacia la sala con un espejo. Mírala con detenimiento (usa los prismáticos) para descubrir dónde están todas las trampas. Salta en diagonal desde el fondo de las escaleras y evita las trampas en tu camino al rincón de fondo a la derecha para recoger la ballesta. Vuelve a las escaleras para salir.

Regresa a la sala de la pirámide y combina la mira láser con la ballesta. Luego guarda la partida y deslízate por la pendiente a un campo de tiro. Dispondrás de poco tiempo para disparar a todas las urnas antes de caer a los pinchos. Usa enseguida la ballesta con mira láser para cargártelas todas (a veces puedes disparar a dos que estén cerca apuntando entre ambas). Así desactivas la trampa de los pinchos, o sea que déjate caer, recoge la ficha (Token) y sube al espacio de gateo de la izquierda. Cruza y sube la pendiente hacia la sala de la pirámide.

Ve de nuevo escalones arriba y luego por el pasillo, yendo por la segunda entrada a la derecha para hallar la máquina del encantador de serpientes. ¡Inserta la ficha para que funcione y sube la cuerda! Sube por ella para dar una voltereta hacia atrás al interior de la sala y hazte luego con el mango roto (Broken Handle). Usa la palanca para sacar el gancho de pared de la izquierda que hay en el hueco. Combínalo con el Mango para componer la vara con gancho (Hook & Pole). Cuélgate-tírate y sal de nuevo al pasadizo. Ve por la derecha a la siguiente sala y usa la vara con gancho junto a la jaula (y la baldosa de color claro) para sacar la puerta de la llave. Recógela del suelo, sal de Aventura Egipcia y regresa a las palmeras.

Ve a la derecha desde las palmeras y pasa por la arcada. Tras el pasillo encontra-

► Otro espejo mágico que te mostrará las posiciones de trampas mortales en el suelo. Ve con cuidado para conseguir la Ballesta.





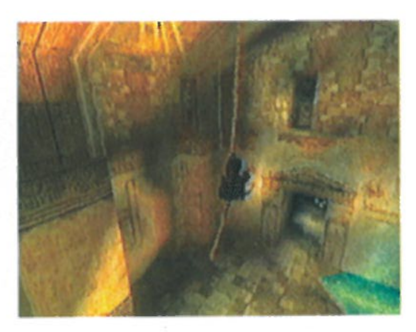


LARA **DICE**

No tienes por qué matar a todos los esqueletos: si es posible, limítate a salir por pies para reservar la valiosa munición de mi pistola de granadas.









◄ Utiliza la llave de la puerta en la puerta más alta para entrar en las catacumbas, mientras evitas o te deshaces de los esqueletos.

rás una laguna. Crúzala a nado para salir por el otro lado. Salta para asirte al espacio de gateo y ve por él. Sube por la escalerilla y baja las escaleras. Cruza la arcada y sube por la colina de la izquierda hacia las ruinas.

Ve a la derecha por el camino. Ignora el edificio de la izquierda por el momento y salta por encima de la hierba para seguir avanzando por el camino alto y entrar en el edificio de la derecha. Ten cuidado aquí con un par de esqueletos: vuélalos con la pistola de granadas o evítalos sin más. Ve por la izquierda y escalones arriba. Salta y agárrate al borde de enfrente, luego salta-agárrate al que tiene forma de U. Ve por él y salta para asirte al saliente superior en busca de cartuchos de dispersión y un botiquín pequeño. Tírate del saliente en forma de U y salta-agárrate al saliente de enfrente. Dobla la esquina para hallar una puerta cerrada. Usa la llave de la puerta para abrirla y entra para salir a las catacumbas.

Segunda visita...

Tras volver de las catacumbas, cuélgate-tírate desde el saliente. Dirígete a la izquierda y cuélgate-tírate al foso (si quieres una antorcha, hay una en los peldaños que bajan hacia la llama). Salta al bloque de debajo del peñasco grande y luego de inmediato a la izquierda para esquivarla en su caída. Ahora puedes trepar al espacio de gateo y tirarte por el otro lado. Usa la palanca para abrir la puerta y luego trepa a través del siguiente espacio de gateo para salir a una parte diferente de las catacumbas (nivel 15, segunda visita).





Tercera visita...

Gatea de vuelta al foso del peñasco. Sube por la escalera, luego los peldaños, y ve de nuevo al saliente alto de la puerta destrabada para entrar otra vez en las catacumbas (nivel 15, tercera visita).

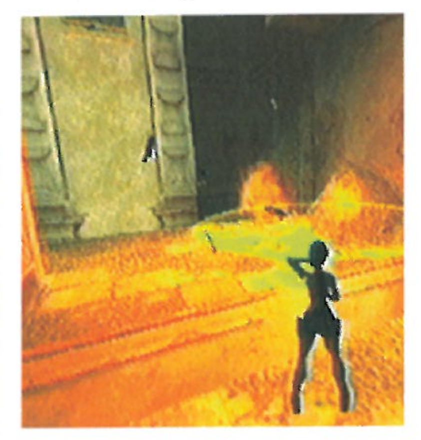
Cuarta visita...

Mata al esqueleto. Usa la palanca para abrir dos puertas y ve afuera (junto al primer edificio blanco). Baja por el puente inclinado y sube al bloque blanco de la derecha. Da un salto largo a lo alto de la cuesta herbosa. Sube de vuelta por el camino alto al edificio en el que dejaste caer el pedrusco. Dirígete al saliente elevado para entrar de nuevo en las catacumbas (nivel 15, cuarta visita).



LAS CATACUMBAS

Cruza hacia la sala grande. Métete por el pasillo de la derecha para entrar en una sala pequeña. Observa que el suelo se hunde un tanto cuando te quedas de pie sobre él. Pulsa el panel de la cara para hacer subir un bloque de suelo en la sala de debajo. Sal de nuevo a las ruinas costeras (nivel 14, segunda visita).



Segunda visita...

Ve por el pasaje a una sala, donde el bloque marrón que ha subido te permite tirar hacia atrás el pilar. Hazlo para que el suelo deje de hundirse en la sala del panel de la cara de arriba. Sal de vuelta a las ruinas costeras (nivel 14, tercera visita).

Tercera visita...

Desde la sala grande, ve por el pasillo de la derecha a la sala del panel de la cara. Ahora puedes tirar atrás el extraño pedestal. Empújalo a la sala grande todo el trecho hasta la pared del fondo. Ten cuidado con el demonio aéreo liberado (como una bola de fuego blanca). Cruza la puerta abierta de la derecha y sigue el pasaje. Déjate caer, sube los escalones de la derecha y pasa a una sala con una cruz, que destruye al demonio aéreo. Vuelve escalones abajo, de regreso al foso profundo. Agárrate al poste y baja al fondo. Recorre el pasadizo, cruza la pared que se abre al fondo y acciona la palanca para revelar una gran estancia.

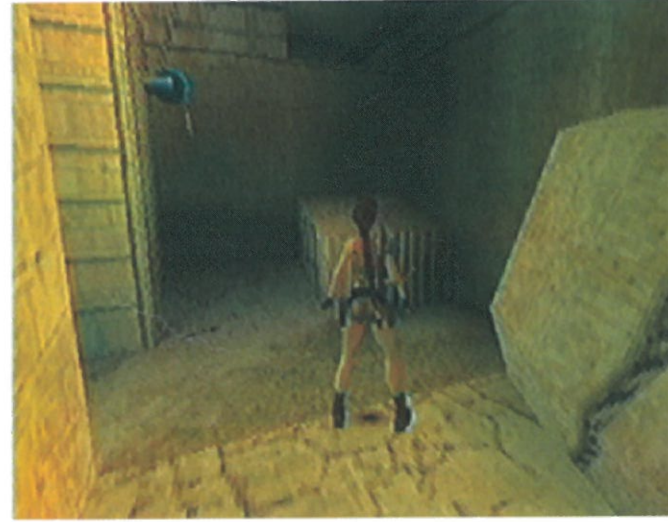
Guarda la partida, que la bajada es larga. Da un salto largo a la primera cuerda y balancéate con tiento para saltar a la segunda. Mécete hacia el saliente alto del fondo. Enfila el pasillo corto y corre al agujero para asirte a la escalerilla del fondo. Baja y tírate al suelo. No te molestes en subir aún las escaleras: llevan al templo de Poseidón, pero antes necesitas algunos

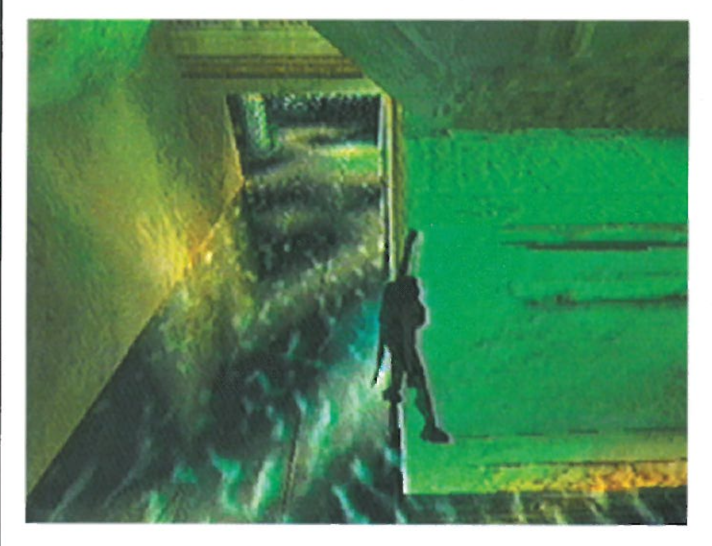


LARA DICE

Busca por ahí una antorcha para encenderla en una llama: así me ahorrarás bengalas. El único problema es que no puedo trepar mientras la sujeto (ni agarrarme a nada al saltar). Sin embargo, puedo saltar y pulsar ▲ para lanzarla por encima de bloques y muros bajos.

▼ Salta hacia el bloque más pequeño y dirígete inmediatamente hacia la izquierda para evitar la roca aplastante. Ahora es cuando podrás escalar hacia el agujero que hay en el muro.









▲ Antes de coger el Tridente del plinto, es mejor colgarse hasta la plataforma más alejada donde se encuentran los esqueletos.



▲ Cuando Lara tenga en su poder el cuarto y último Tridente, podrá pagarse una visitilla al Templo de Poseidón.



LARA **DICE**

Fíjate que no puedo dejarme caer hacia delante desde un espacio de gateo elevado: tienes que darme la vuelta cerca del borde (¡eh, nada de mirarme los shorts!) para que pueda colgarme y soltarme.

ítems. Gírate y dirígete al suelo de la estancia grande.

Sube por la escalera de la izquierda y bajas las escaleras a un pasadizo con un techo elevado. Vigila con un esqueleto que viene por la arcada de la izquierda. Cruza la arcada y ve todo recto para acabar en el rincón de la derecha. Enfila el pasillo corto de la derecha y sube por la escalera. Recoge los cartuchos de dispersión y entra en la estancia grande. Salta adelante por medio de los salientes, matando/evitando a los esqueletos. Da un salto largo para asirte al aliente del fondo a la derecha a por cartuchos y cartuchos de dispersión. Salta atrás y da luego un brinco largo y sujétate al saliente del fondo a la izquierda. Ignora la entrada de la derecha (lleva a una larga caída). Sube por la escalera a un saliente alto.

Dirígete al interior de un pasillo que hay allí a por cartuchos, y recoge luego el tridente 1 de un plinto. Regresa por el pasillo corto. Da un alto corto hacia el siguiente saliente, y luego uno largo hacia el grande del medio. Gira a la izquierda y da un salto largo desde el rincón de la izquierda a un saliente pequeño. Enfila el pasillo corto a por cartuchos de dispersión y un botiquín pequeño. Salta de vuelta al saliente del medio. Brinca hacia el saliente brillante del fondo y fulmina al esqueleto que aparece. Da un salto corto a un saliente junto a la cuerda. Balancéate hacia el saliente del fondo y dispara a otro esqueleto. Luego da un salto largo y agárrate al hueco del pilar de la izquierda.

En este instante, puedes seguir un desvío opcional en busca de un secreto... Cuélgate-tírate hacia el saliente a cuadros. Baja por la escalerilla y tira a la izquierda para salir por la arcada. Ve a la izquierda y recto, saltando el foso, para entrar en la pequeña sala alta del final. Ve al rincón del fondo a la izquierda y el suelo subirá. Trepa al pasadizo y síguelo a una sala secreta. Haz añicos la urna para conseguir un botiquín grande, cartuchos de dispersión y munición de ballesta. Sube la cuesta y tírate al saliente. Luego desanda tus pasos hacia la cuerda y el hueco del pilar.

Trepa por el poste y da una voltereta hacia atrás para ir a la sala pequeña. Sube por la escalera y cruza de un salto al pasillo de la izquierda. Ve por él y escalones arriba para tomar el tridente 2 del plinto. Dispara/evita a los esqueletos despertados y sube por la escalera del pasaje corto que hay al fondo. Dicho pasaje conduce de vuelta a las ruinas costeras (nivel 14, cuarta visita).

Cuarta visita...

Enfila el pasillo del fondo y déjate caer junto al foso. Baja por el poste y elimina a otro esqueleto. Da un salto largo para asirte a la escalera de la derecha. Baja al suelo y dispara a dos esqueletos. Esta vez, sube al pasillo de la izquierda. Ve escaleras arriba y deslízate a una laguna. Sal a los escalones de la izquierda, sube por ellos y salta al siguiente saliente. Da un salto largo para agarrarte al saliente pequeño, luego da un salto largo al saliente del rincón. Empuja la palanca para deslizar dos nuevos bloques. Úsalos para dar saltos largos hacia el saliente con una urna: cárgatela en pos de cartuchos de dispersión. Colgando, avanza por la izquierda hacia el saliente alto y empuja la palanca para actuar sobre dos bloques más. Tírate de vuelta al agua para evitar al demonio aéreo. Nada hacia la pequeña sala de enfrente para hallar una cruz con la que destruirlo.



Sal de nuevo afuera junto a los escalones y sube por ellos. Salta al gran saliente de en medio y fríe a los dos esqueletos. Efectúa un salto largo hacia el siguiente saliente pequeño, y luego para agarrarte al bloque de la izquierda. Da un salto largo a la derecha para asirte al siguiente. A continuación da un salto largo y sujétate al saliente de la arcada. Brinca por la izquierda al hueco. Agárrate al borde y trepa por la derecha en torno a la grieta a fin de llegar al siguiente saliente. Recorre el pasadizo hacia una estancia grande.







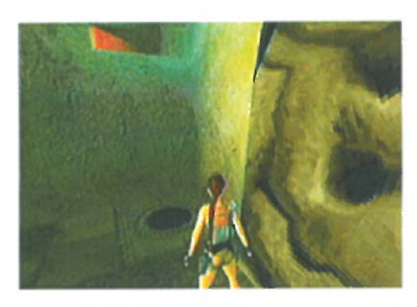
Tírate al saliente y rompe la urna para pillarte unos cartuchos de dispersión. Balancéate mediante la cuerda hacia el saliente del fondo (hacia el plinto aún no) para matar a los esqueletos. Toma los cartuchos del extremo izquierdo y salta para agarrarte al saliente del plinto. Hazte con el tridente 3, salta por la derecha al saliente y descerrájale unos tiritos al esqueleto. Sube al saliente alto de aquí a por un botiquín grande. Déjate caer y cárgate a dos esqueletos más. Salta al rincón del fondo a la izquierda y sube por la escalera larga.

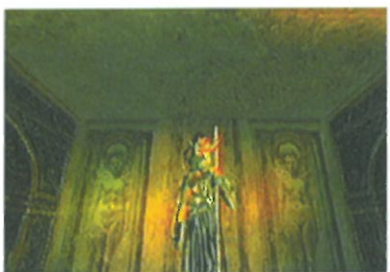
Mata al esqueleto de arriba del todo y toma el tridente 4. Sube por el poste para dar una voltereta hacia atrás que te lleve a la primera sala. Dispara a las urnas: una de ellas contiene munición de ballesta. Sube de nuevo por el poste (no muy arriba) para llegar a un pasillo mediante una voltereta hacia atrás. Cruza la puerta que se abre para volver a lo alto del profundo foso que hay cerca del principio del nivel. Cárgate a un esqueleto, baja de nuevo por el poste y da un salto largo por la derecha a una escalera a fin de bajar al suelo. Ahora que tienes los cuatro tridentes, sube las escaleras del fondo hacia el templo de Poseidón (nivel 16).



EL TEMPLO DE POSEIDÓN

Sube las escaleras y salta al hueco que tiene una cruz. Date la vuelta y salta a la escalera para bajar al suelo. Gírate y adéntrate en el pasaje de la derecha. Cruza hacia una estancia grande. Cárgate a los esqueletos y tírate al foso. Gírate y entra gateando en el túnel de la izquierda a por munición secreta de ballesta y un botiquín







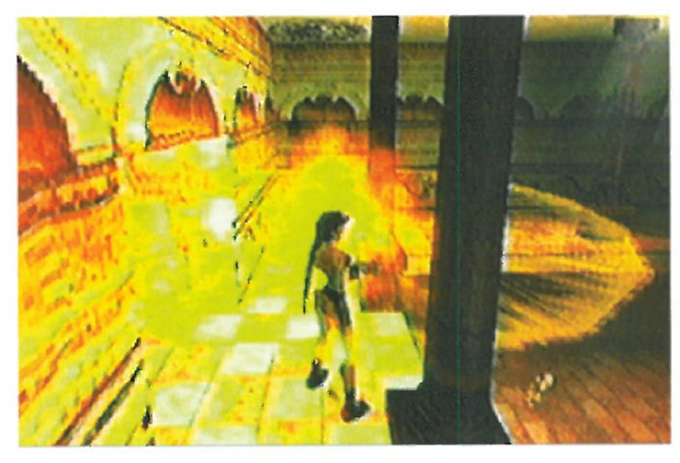
pequeño (nota: esto último no lo puedes recoger cuando el foso está inundado). Sal del túnel y trepa de vuelta arriba. Cruza el pasillo corto del fondo hacia otra sala.

Tírate a la zanja y gatea a través del túnel. Sal afuera al final y dispara a las urnas para conseguir cargadores de Uzi. Avanza todo recto hacia una sala pequeña con una estatua de Poseidón. Pon uno de tus tridentes en su sostén para hacer que fluya algo de agua. Sal y, si te atreves, tira por la izquierda a una sala con trampas de fuego: sortéalas y dispara a las urnas en busca de munición de ballesta, cartuchos de dispersión y cartuchos. Dispara a dos esqueletos y escapa con cuidado. Ve a la izquierda de vuelta al túnel, ahora anegado. Nada por él y trepa afuera. Cruza hacia la siguiente sala con un foso inundado. Sal por el pasillo del fondo, de regreso al foso profundo... una catarata activada, quedan tres.

Tira a la izquierda y sube por la escalera junto al rincón del fondo a la izquierda. Tírate al saliente de la izquierda, gírate y ve por el pasillo hacia otra estatua de Poseidón, disparando a otro esqueleto. Pon un tridente en el sostén de Poseidón para hacer que fluya más agua. Ve otra vez abajo por la escalera para encontrarte a un demonio aéreo liberado Regresa al foso profundo y sube por la escalera del principio por la que bajaste, dando una voltereta hacia atrás para llegar a la cruz y destruir al demonio aéreo.

Vuelve a bajar y tira hacia el pasillo del lado opuesto del foso profundo. Síguelo hacia una sala larga con un poste. Sube por él y métete en el pasadizo de una voltereta hacia atrás. Recórrelo, disparando a las urnas de la derecha para conseguir cartuchos de dispersión y munición de ballesta. Prosigue hacia la sala con la estatua de Poseidón, metiéndole caña a un esqueleto. Coloca un tridente en el apoyo de Poseidón







para iniciar la tercera catarata. Vuelve al poste, disparando a un esqueleto, y baja. Sigue el agua a través del pasadizo para volver al foso profundo.

Tira a la izquierda y guarda la partida. Ponte a eso de un cuadrado y medio de distancia de la trampa de fuego y da un salto largo por encima de ella para agarrarte al espacio de gateo. Cruza y recorre el pasillo. Cárgate la urna para pillarte un botiquín pequeño. Pon el último tridente en el sostén de Poseidón para crear la última cascada. Ahora vuelve por el pasadizo, disparando/evitando a los esqueletos, incluido uno justo al lado del espacio de gateo. Cruza dicho espacio (ahora la trampa de fuego está apagada) y regresa al foso profundo. Con las cuatro cascadas manando, ahora hay una laguna abajo del todo. Zambúllete y nada por el pasadizo y el túnel bajo hacia la siguiente laguna. Sal afuera, sube por cualquiera de las escaleras y dispara a un esqueleto. Métete por el siguiente pasaje y ve escaleras arriba a una estancia grande.

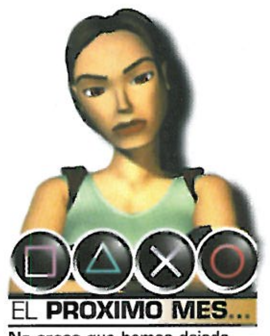
Déjate caer y dos demonios aéreos se pondrán a perseguirte. Sólo has de destrozar las urnas a cada lado para dejar al descubierto unas cruces que los destruirán. (Nota: si empujas el panel, se abre el portillo de enfrente, que lleva de vuelta a las ruinas costeras.) Acércate a la sala del fondo y abre la tumba del medio para dar con el primer pedazo de armadura, el guantelete izquierdo (Left Gauntlet). Cruza cualquiera de las puertas que se abren hacia el pasillo. Sube por el agujero del techo a un espacio de gateo. Cruza a un pasadizo y síguelo para salir a la biblioteca perdida (nivel 17).

▲ Para deshacerse de los esqueletos, nada como el lanzagranadas. Aunque quizá prefieras evitarlos y de esta manera guardar munición.



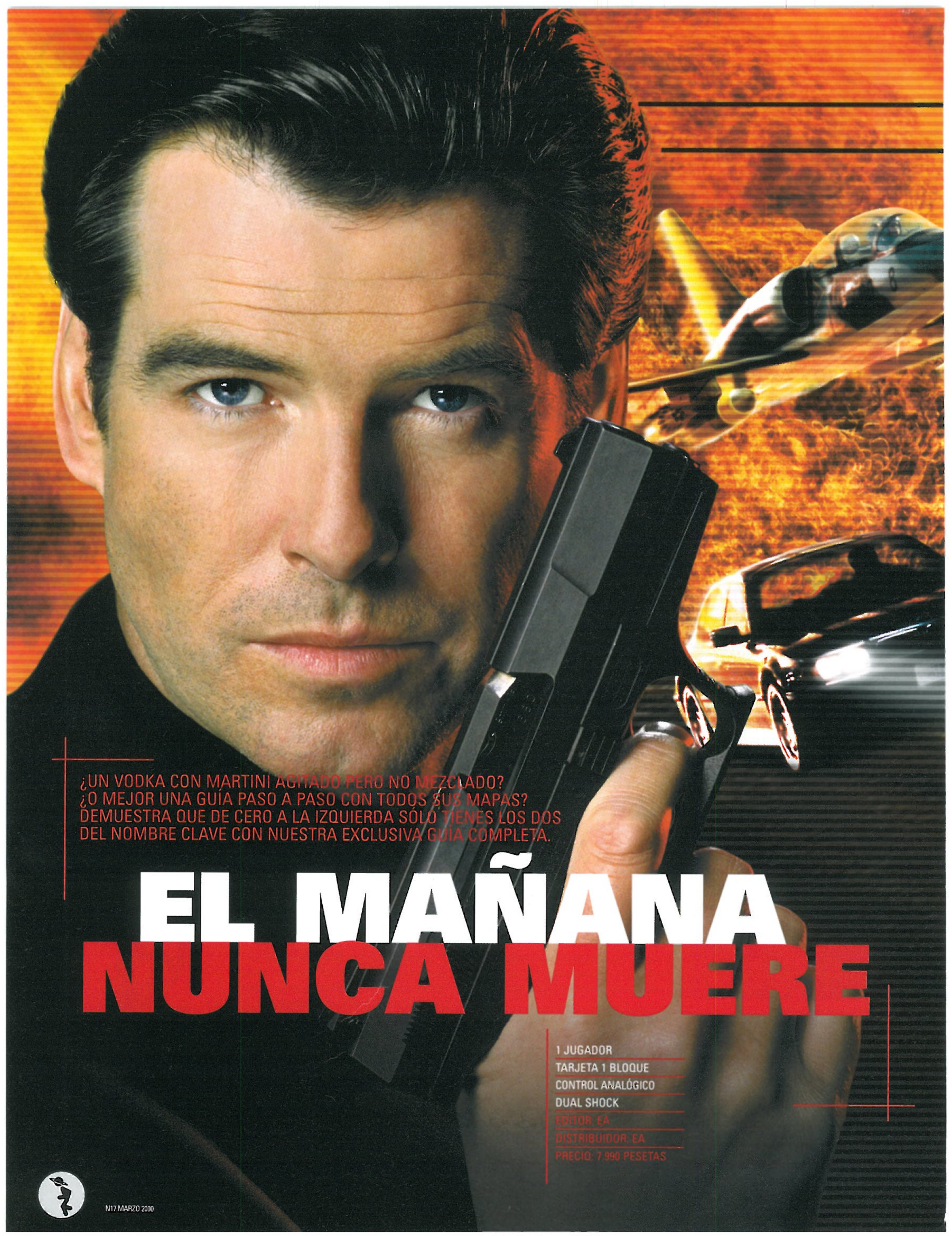
LARA DICE

Para matar a cocodrilos y otros enemigos acuáticos, llévame de inmediato a tierra firme para que pueda sacar las pistolas.



EL PROXIMO MES...

No creas que hemos dejado tirada a Lara, ya que el mes que viene tienes una cita con la señorita inglesa y la segunda parte de la guía.


¿UN VODKA CON MARTINI AGITADO PERO NO MEZCLADO?
¿O MEJOR UNA GUÍA PASO A PASO CON TODOS SUS MAPAS?
DEMUESTRA QUE DE CERO A LA IZQUIERDA SÓLO TIENES LOS DOS
DEL NOMBRE CLAVE CON NUESTRA EXCLUSIVA GUÍA COMPLETA.
EL MAÑANA
NUNCA MUERE
1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
EDITOR: EA
DISTRIBUIDOR: EA
PRECIO: 7.990 PESETAS
N17 MARZO 2000

MISIÓN 1 PUESTO AVANZADO

OBJETIVOS: SEÑALAR CON LÁSER LA ANTENA DE RADAR, OBTENER LA TARJETA DE SEGURIDAD, ESCAPAR CON LOS ESQUÍS.

Selecciona tu pistola y dispara a la cabeza del guardia que hay ante la puerta. Escúrrete hacia ella. Ábrela y corre a los depósitos de petróleo de la derecha. Ve al puesto de guardia. Pela al tipo de dentro. Desde la mirilla, vuélales la cabeza a los dos guardias de afuera. Toma el rifle de francotirador del puesto de guardia. También puedes hacer explotar los barriles y tanques de petróleo que hay aquí para conseguir munición y energía extra, pero con ello accionarás la alarma, complicando así el resto de la misión.

Selecciona el rifle de francotirador y liquida al guardia que hay en lo alto de la torre. Sube a hurtadillas la cuesta de delante de la torre. Mata a los dos hombres que custodian el Chinook. Escala la torre y píllate el arnés ligero. Avanza hacia el helipuerto. Adéntrate en el valle de debajo. Llégate al camión. Elimina a los dos hombres y captura el puesto de guardia. Toma el arnés pesado de dentro. Ponte entre el puesto de guardia y el camión y dispara al tío de la torre de guardia y al otro que hay delante de la entrada de la cueva. Corre a la torre de guardia y dispara al barril que bloquea la entrada. Haz saltar la caja de detrás de la torre para conseguir una vida extra. Trepa a la torre a por el arnés ligero. Entra en la cueva.

Corre a través de la cueva y sube por el montículo de nieve de la izquierda. Usa el rifle de francotirador para encargarte del guardia de la torre. Luego procede a ejecutar al resto de hombres del complejo. Baja corriendo a la torre de guardia y sube hasta arriba. Selecciona el marcador láser en tu inventario. Apunta a la antena de radar y pulsa R1. Un caza bombardero eliminará la antena.

Para escapar te hará falta la tarjeta de seguridad. Espera a que llegue el Chinook y cárgate a los tíos que van a la base. Uno de ellos lleva la tarjeta de seguridad. Sólo has de recogerla de su cadáver y abrir las puertas de metal.

ESCAPAR SOBRE ESQUÍS

Tras pasar la tarjeta de seguridad por la máquina que hay a la derecha de las puertas de acero, es momento de sacar los esquíes. Mientras te deslizas hacia abajo, los botones L1 y R1 harán que pinches al enemigo con los sticks. Si pulsas hacia delante, Bond irá más aprisa. Pulsando X o O empujarás al enemigo.



1 Vira hacia el extremo izquierdo o bien al extremo derecho, al principio de tu huida, para recoger los botiquines del borde de la pendiente.



2 Gira por entre los árboles para despistar a tus perseguidores. Estos acostumbran a estamparse sin remisión contra el boscaje alpino.



Evita las rocas y los trechos de nieve arenisca, ya que ello te puede frenar, convirtiéndote en un blanco fácil para los astutos enemigo.



4 Cuando falle todo lo demás, aguijonea al terrorista con tus bastones de esquí. Esto te dará espacio para maniobrar.



5 Al saltar por el borde del precipicio se abre tu paracaídas. ¡Chupaos esa, ruskis!









MAPA DEL PUESTO AVANZADO

- Salud grande
- Salud pequeña
- Protección pesada
- Protección ligera
- Cargador de munición
- Maletín de munición
- Llaves especiales
- Vida extra
- Enemigos

Final

Inicio





CONSEJO
Usa el botón de sigilo (L1) para acercarte a los enemigos por sorpresa. Si tienes seleccionada la pistola, puedes tumbarlos de un porrazo.



CONSEJO
Intenta matar con sigilo tantas veces como puedas. Eso no sólo aumenta tu puntuación, sino que también evita que los guardias sepan de tus movimientos.



CONSEJO
Si andas escaso de munición, pasa al modo francotirador y usa tiros únicos para derribar al enemigo.

► Empiezas la misión cerca del ascensor. Lo primero que debes hacer es encontrar el panel de control para activarlo.

MISIÓN 2 EL BAZAR DE ARMAS

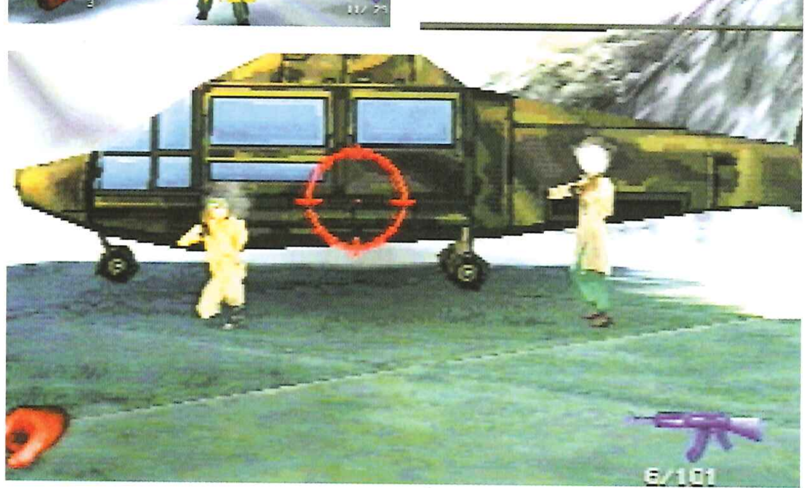
OBJETIVOS: FOTOGRAFIAR EL HELICÓPTERO, LOS MORTEROS Y EL LANZACOHETES SCUD. LOCALIZAR LA LLAVE DE LA CABINA.

Después de aterrizar tras su paseo sobre esquís, Bond se infiltra ahora en el bazar de armamento (un rastrillo de armas). Selecciona el rifle de francotirador. Gira a la izquierda. Espera a que el guarda vaya hacia el lanzacohetes Scud y métele una bala en el entrecejo. Fotografía el lanzacohetes. Tuerce a la derecha y cúbrete detrás de la caja. Mira hacia los morteros. Pela de lejos al guardia que los vigila. Corre hacia los morteros y toma otra foto. Recoge los dos botiquines de detrás del jeep. Selecciona el lanzaminas de tu inventario. Gira a la derecha y dispara una mina a las cajas que hay cerca del jeep. Vuélalas y ve hacia el helicóptero. Mata a la tripulación y saca la última foto. Avanza hacia las puertas de acero en el extremo del complejo. Ábrelas.

Ahora dispones de tres minutos para dar con la llave de la cabina, antes de que impacte el misil Tomahawk. Lo primero es seleccionar el lanzaminas. Desperdiga tus minas restantes y detónalas para crear el caos entre los guardias. También puedes pegarlas en los lados de los dos camiones de fuego antiaéreo para provocar una mayor devastación. Selecciona el rifle de asalto y corre a la torre de control de la derecha. Al otro lado de la torre hay una pared gris. Detrás de ella se encuentra el piloto del avión. Si no está, quédate por ahí hasta que aparezca y dale entonces su ración de plomo. Toma la llave de la cabina y dirígete al avión. Píllate la vida extra de detrás del avión. Acércate a la escalera. Al entrar en la cabina, gira la artillería contra el enemigo. Con X disparas las ametralladoras, y con □ los misiles. Una vez que te hayas pelado a los terroristas, escapa y desaparece.



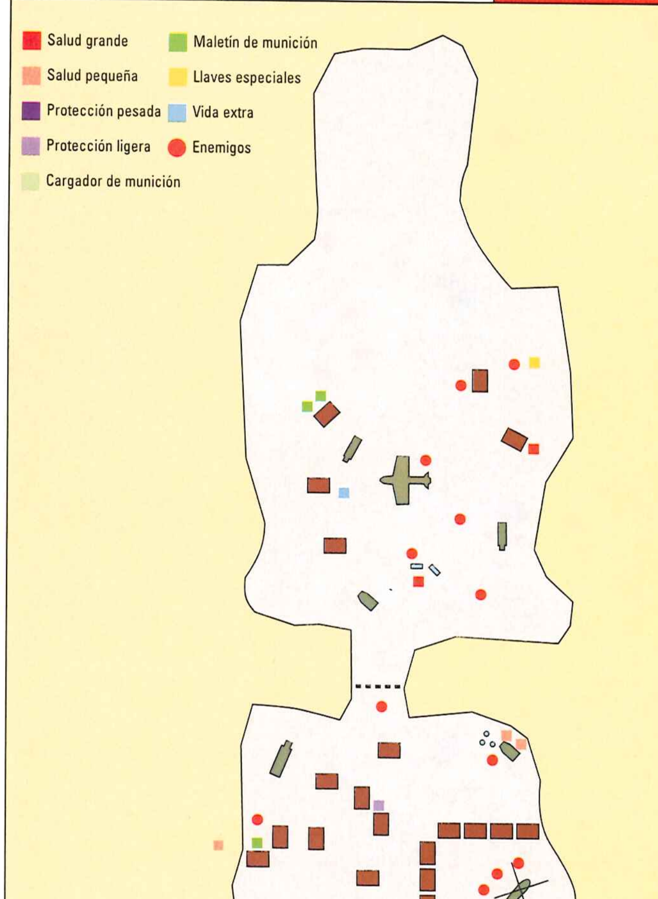








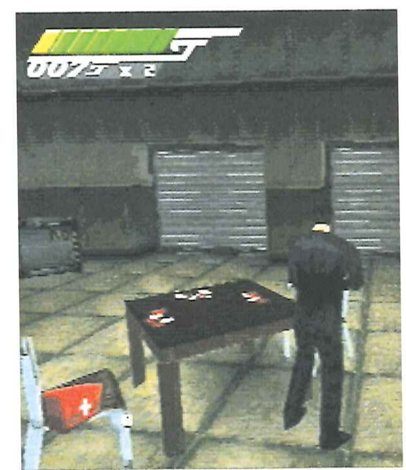
MAPA DEL BAZAR DE ARMAS



MISIÓN 3 COMUNICACIONES CARVER

OBJETIVOS: REÚNETE CON PARIS, CORTA LA CORRIENTE, DESTRUYE EL ORDENADOR CENTRAL, ESCAPA.



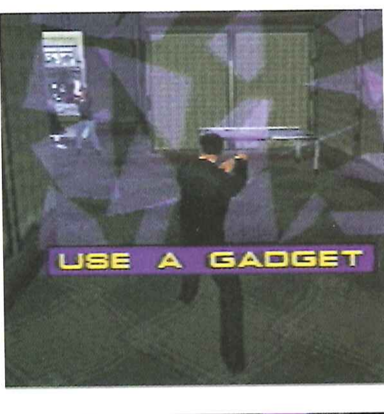


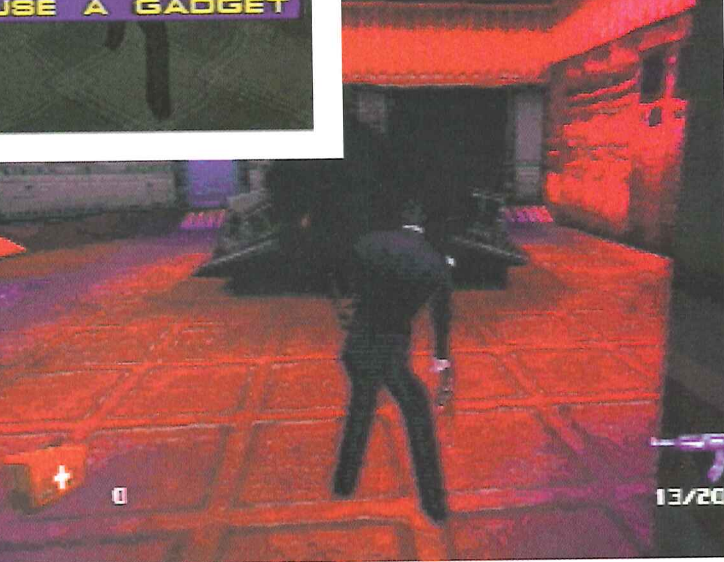
La acción da inicio en el vestíbulo del edificio mediático. Baja por la salida de incendios. Obsequia al guardia con una bala en la cabeza. Atrae al segundo guardia hacia ti y redúcelo. El tercer hombre se halla en la sala, delante de la consola de alarma. Selecciona el rifle de asalto y dispárale a la cara. Toma el control remoto de la puerta que hay en los estantes de la izquierda. Úsalo para abrir las contrapuertas.

Métete en el corredor. Ve por el exterior de la sala de cristal. Cruza la puerta al llegar a un callejón sin salida. Liquida al guardia antes de que active la alarma. Hazte con la tarjeta de seguridad. Vuelve al ascensor ante el que pasaste al ir por la sala de cristal. Usa la tarjeta de seguridad en el panel. Baja en el ascensor.

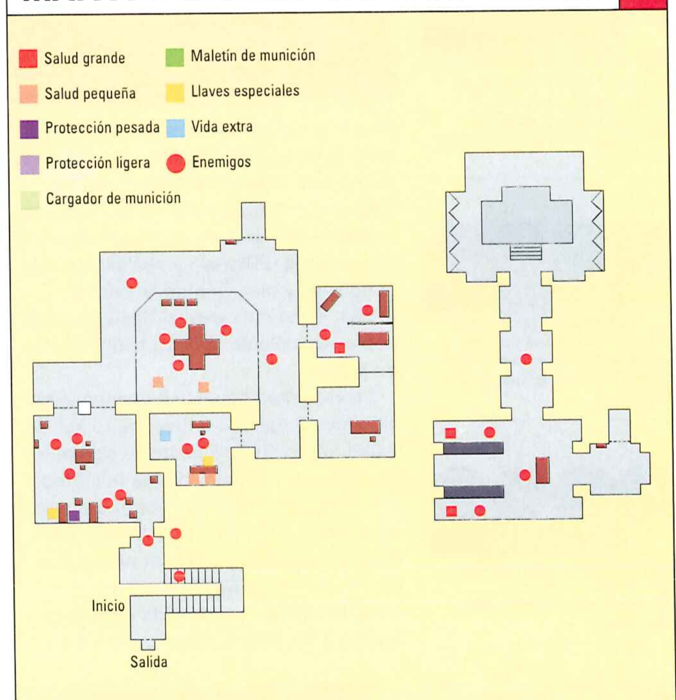
Sal de repente y cárgate a los dos tipos junto al panel de control. Corre adelante y tuerce a la izquierda para conseguir dos botiquines grandes. Ignora las puertas de la galería y echa a correr por el pasillo que tiene el feo careto de Carver emplastado en las paredes. Habla con Paris. Recibe un golpe en la cabeza.

Tras despertar en la celda, selecciona el dispositivo de tus gemelos. Úsalo para destruir el espejo. Corre hacia la mesa y toma la pistola. Mata al guardia. Rodea el tabique y desactiva el ordenador. Abre la puerta a la izquierda. Baja por el pasillo de la izquierda. Cruza la puerta del final y toma la vida extra. Vuelve al pasadizo y enfréntate a los guardias de la sala del ordenador central. Vuela el terminal. Hazte con todos los botiquines. Ignora el ascensor y dirígete al Norte desde tu celda. Abre las contrapuertas de metal. Elimina a los guardias y escapa escaleras arriba.





MAPA DE COMUNICACIONES CARVER



ARMAS

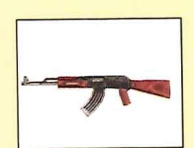
PISTOLA
La PPK con silenciador es el pilar del arsenal de Bond. Posee un cargador de 15 disparos y un suministro inagotable de balas. Por desgracia, su promedio de fuego es bajo y carece de potencia de detención. Viene equipada con un silenciador que evita poner sobre aviso al enemigo al abrir fuego.



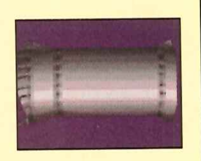
9 MM AUTOMÁTICA
La Glock de 9 mm está convertida para que dispare de forma automática. Cuenta con un cargador ampliado para incrementar la cantidad de munición contenida. Al igual que la pistola, esta arma no causa mucho daño. Esto se contrarresta con su elevado promedio de fuego. Puedes vaciar todo un cargador en cinco segundos si mantienes pulsado el botón de disparo.



RIFLE DE ASALTO
La mayoría de guardias van armados con estos rifles de asalto soviéticos AK 47 de andar por casa. Son eficaces gran distancia y su potencia de detención es bastante mediocre. Debido a la cantidad de munición que dejan los guardias muertos, es probable que en algún momento dado tengas que recurrir a esta arma. Eso sí, incorpora la posibilidad de efectuar zoom.



BOMBA DE GAS
El gas venenoso emitido por esta arma ruin deja fuera de combate a cualquier guardia que quede envuelto en su nube letal. La nube de gas tarda un rato en consumirse, así que los guardias que se precipiten al lugar morirán al llegar. Conviene lanzar la granada a través de las entradas para despejar de agentes enemigos las salas.







CONSEJO

Cuando te hagas con el rifle de francotirador, vete a terreno elevado. Aunque no tengas balas, puedes usar la mira del rifle para obtener una buena perspectiva de lo que te espera delante.






CONSEJO

Pasa al modo de francotirador usando el botón R1, y pulsa luego ○ para centrarte en algún enemigo. Apunta a la cabeza para matarlo al instante.



CONSEJO

Usa las esquinas para cubrirte, sal entonces de repente y liquida al enemigo como francotirador antes de que pueda responder.



CONSEJO

Dispara a todos los barriles y cajas que encuentres: tal vez contengan botiquines o munición.

MISIÓN 4 CONFRONTACIÓN APREMIANTE

OBJETIVOS: HALLAR EL MALETÍN DE GUPTA, CONSEGUIR EL CODIFICADOR OCULTO, ESCAPAR DEL EDIFICIO, MINIMIZAR LAS VÍCTIMAS CIVILES.

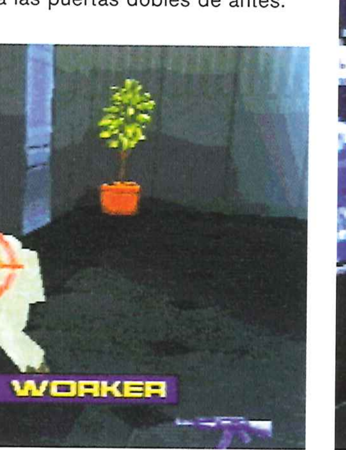
Ve a la esquina del corredor. Cárgate al malo que hay ante la puerta de enfrente. Registra la sala que estaba vigilando. Toma los botiquines y el arnés. Vuelve al pasadizo principal. Avanza hasta llegar a otro guardia. Elimínalo y apaláncate más botiquines y munición de la sala de detrás. Toma nota mental de las puertas dobles de delante. Avanza hacia la sala de prensa.

En esta área hay muchos enemigos: algunos se esconden tras los rollos de papel, otros en las pasarelas de encima. Ocúpate primero de los hombres del suelo. Muévete sin cesar para evitar a los tipos de la pasarela. Despeja la sala de hombres y enfila el primer pasillo a la derecha. Toma el maletín que está delante de la carretilla elevadora. Vuelve a las puertas dobles de antes.

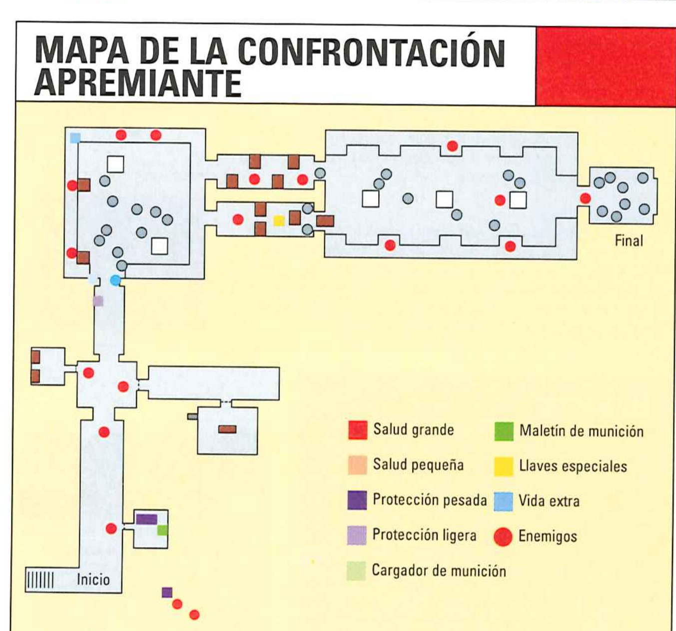
Selecciona la huella dactilar entre tus artilugios. Úsala para abrir las puertas. Ve al final del pasadizo y abre el grupo de puertas de la derecha. Mira a la derecha y examina el lado izquierdo del armario de más a la derecha. Pulsa el botón ○ para mover el armario. Usa el artefacto de la huella dactilar en la caja fuerte. Agénciate el decodificador y regresa a la sala de prensa. Esta vez ve por el segundo pasillo a la derecha. Corre recto a través de esta sala. No te pares a vértelas con los guardias o acabarán contigo. Limítate a correr hacia la entrada y esfumarte.

















MISIÓN 5 HOTEL ATLANTIC

OBJETIVOS: HABLA CON EL BARMAN, REÚNETE CON PARIS.

Ve a la izquierda y cruza las puertas rojas. Los hombres que hay a tu alrededor no te dispararán... ¡todavía! Ignora al primer barman. Cruza el siguiente conjunto de puertas rojas. Ve a la barra de la izquierda y habla con el tipo de la chaqueta roja que está detrás. ¡Ahora se liará la de San Quintín!

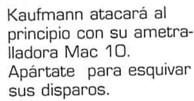
En cuanto empiece el tiroteo, retírate al lado derecho de la sala y escóndete tras las columnas. Sal de improviso y cárgate a los tiradores. Corre al lado derecho del bar tras tomar un rifle de asalto. Gírate y dispara a los matones que se acercan. Ponte detrás de la barra. Recoge las llaves. Sigue andando por detrás de la barra y cruza las puertas. Entra en la cocina y liquida al guardia. Píllate los tres botiquines. El ascensor de carga está en el segundo pasillo a la izquierda. Ignóralo por ahora y cruza las puertas dobles. Gira a la derecha y vuelve adonde aparcaste el coche. Tuerce a la izquierda al llegar a él. Cruza la puerta de acero de la derecha. Toma todo el equipo de dentro y activa el ascensor de carga mediante el interruptor de la pared. Elimina a los guardias que se acercan y vuelve al ascensor de carga. Sube en él al piso más alto. Sal del ascensor y abre la puerta de la pared de la izquierda.

JEFE HERR DOCTOR KAUFMANN

Recorre el pasillo hasta llegar a un recibidor. Habla con el tío calvo, selecciona el rifle de asalto y cúrratelo con el calvorota. Kaufmann aguanta 100 impactos antes de diñarla. Quédate quieto y suéltale un torrente de balas. Cuando Kaufmann se vuelva para responder, hazte a un lado. Ve haciendo esto hasta que palme. Puedes cruzar las puertas dobles del vestíbulo para conseguir más botiquines y munición en cualquier momento, pero no puedes subir las escaleras hasta haber derrotado a Kaufmann.



1 Kaufmann atacará al principio con su ametralladora Mac 10. Apártate para esquivar sus disparos.





2 Recurrirá a unas cuchillas arrojadizas. Éstas se cepillan casi la mitad de energía: esquívalas cueste lo que cueste.



3 De vez en cuando, aparecerán guardias a ayudar a Kaufmann. Abátelos lo antes posible y mángales la munición.

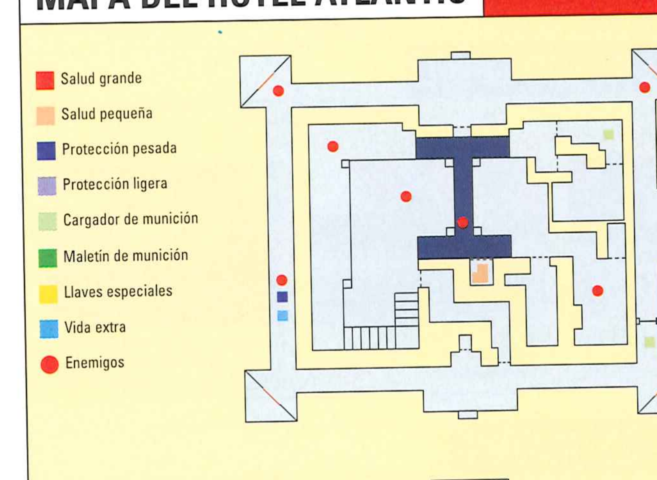
EL RESCATE DE PARIS

Cuando Kaufmann se reúna con su creador, sube las escaleras. Cruza la primera puerta a la izquierda. Agénciate las bombas de gas. Entra en la sala de enfrente y habla con Paris. Ahora deberás escapar del hotel de una pieza. Quédate siempre delante de Paris. Si la alcanzan una sola vez se acabó lo que se daba. Corre de vuelta escaleras abajo y enfréntate a los pistoleros del vestíbulo. Si empiezan a acosarte, lanza unas cuantas granadas de gas. Vuelve al ascensor de carga. Baja al piso más bajo. Sal de la cocina y cárgate a los tipos del corredor. Esprinta hacia el aparcamiento y date un paseo con el BMW.





MAPA DEL HOTEL ATLANTIC



ARMAS (CONT.)

RIFLE DE FRANCOTIRADOR
La munición para el rifle de francotirador se halla con muy poca frecuencia, pero, incluso a corto alcance, sólo hacen falta uno o dos tiros para cargarse a alguien. Es mejor usarlo mientras se pulsa R1. Aguantando el botón □ o △ puedes acercarte o alejarte con el zoom. Ello te posibilita unos preciosos tiros a la cabeza.



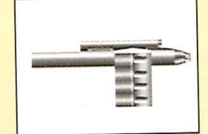
AUTOMÁTICA DEL 45
Esta maciza arma está silenciada. Dispara cartuchos del calibre 45 a un elevado promedio. La mayoría de agentes enemigos se doblará al recibir dos o tres impactos. La pistola consume que da gusto, así que deberás contenerte un poco al abrir fuego. Elige a tus blancos y dispara ráfagas cortas, en vez de soltar una lluvia de balas y esperar que hagan diana.



LANZAMINAS
Esta arma dispara minas STK que se adhieren a edificios, cajas e incluso vehículos. Las puedes detonar usando el dispositivo remoto. Usa las minas para destruir contenedores de petróleo, vehículos resistentes u obstrucciones.



LANZAGRANADAS
Mángale esta arma a Stamper en el último nivel. Úsala para eliminar a grupos de guardias. Funciona de maravilla contra Elliot Carver. La explosión que crea persiste durante unos cuantos segundos, quemando todo cuanto hay a su alcance. Apuntar con esta arma puede costar bastante, así que más te vale apuntar a paredes que a hombres.



BAZOOKA
Sácale esta arma al comandante de Saigón. Útil para eliminar blancos inmóviles y poca cosa más, el bazooka es difícil de apuntar y su tiempo de recarga es enorme. Como aspecto positivo, normalmente sólo necesitas un cohete para devastar aquello a lo que apuntes. No malgastes la munición en soldados aislados: espera a tener blancos mayores.





CONSEJO

No dejes nunca de moverte, usando los botones de desplazamiento lateral, o el enemigo acabará contigo.



CONSEJO

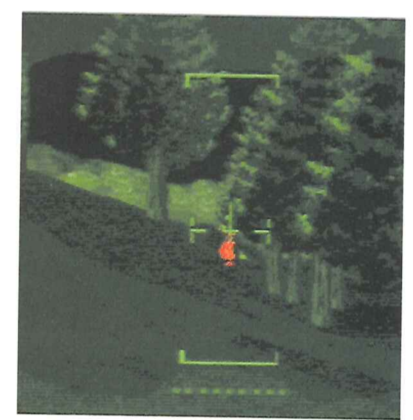
Procura enfrentarte a los agentes enemigos uno a uno. Bond siempre gana en los tiroteos.

MISIÓN 6 EL CONVOY

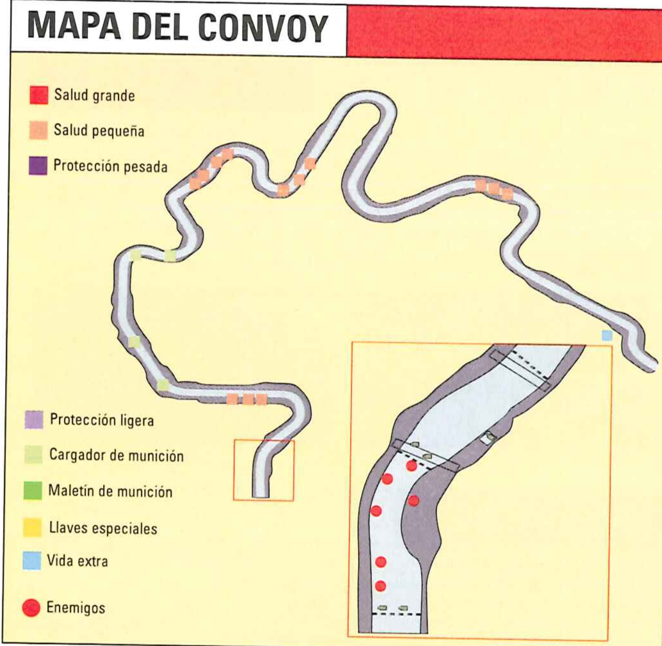
OBJETIVOS: REÚNETE CON Q, DESTRUYE EL CONVOY TERRORISTA.

Ve hacia los jeeps de la izquierda y toma el arnés pesado. Selecciona el rifle de francotirador. Adéntrate en los árboles de la izquierda y avanza hacia la barricada que hay más adelante en la carretera. Usa el rifle de francotirador para cargarte a los guardias del borde del camino. Para apuntarlos, haz un zoom con el botón R1 y pulsa luego ○. Así pondrás el retículo del visor justo en el rostro del enemigo y sólo deberás apretar el gatillo. Acaba con todos los blancos a lo largo de la carretera y con el pavo del punto de control. Asegúrate de tener la energía a tope y ve a hablar con Q, quien está en la gasolinera que hay justo después de la barrera.





MAPA DEL CONVOY



PERSECUCIÓN

¡Esto ya es otra cosa! Bond se pone al volante de un BMW. El coche está equipado con ametralladoras de 7,62 mm y misiles rastreadores de calor. Esta armas deberían ayudarte a destruir los ocho coches del convoy.



1. Evita a los coches enemigos que van a rebufo, ya que tienen la costumbre de dejar caer minas. Estos coches son un blanco fácil para el fuego de tus ametralladoras.



2. Ataca a los vehículos enemigos desde el lado. Intenta embestir sus ruedas traseras para que hagan un trompo. Luego puedes rematarlos con facilidad.



3. Los coches normales sólo soportan unas pocas ráfagas de ametralladora antes de explotar. No malgastes tus misiles con ellos o lo lamentarás.



4. Los jeeps son bastante resistentes. Usa un par de misiles para desgastar su blindaje antes de acabar con ellos con fuego de ametralladora.



5. El vehículo final es un jeep blindado. Reserva al menos seis misiles para tratar con esta monstruosidad. Ten cuidado con su torreta armada.

SILENCIOSO PERO LETAL

Conseguir matar a alguien con sigilo no sólo mola un mazo, sino que aumenta tu puntuación. Inténtalo siempre que sea posible.



1. Selecciona la pistola y aguanta el botón de sigilo (L1). Ya verás como todo es más fácil.



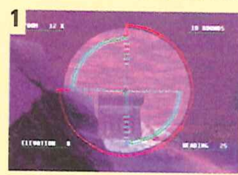
2. Avanza hacia el guardia hasta llegar a una distancia de quemarropa.



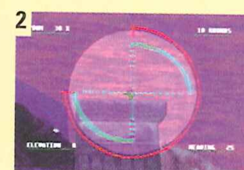
3. ¿Tu amigo necesita lumbre? ¡Ja, ja, ja! No sabíamos que decir y algo había que poner...

SÓLO PARA TUS OJOS

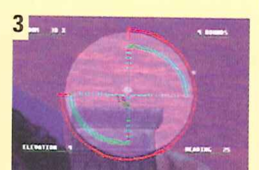
Usa el modo de francotirador para matar sin problemas. Tal vez sea rastrero, pero a veces es la única forma de completar con éxito la misión.



1. Selecciona un rifle de asalto o uno de francotirador y aguanta R1.



2. Haz zoom sobre la cabeza del guardia mediante el botón △.



3. Bórrale la cara de un solo tiro y date una palmadita en el hombro, que te la has ganado.

MISIÓN 7 EL CERRO DEL ESQUÍ

OBJETIVOS: INFÍLTRATE EN EL CAMPAMENTO CON TUS ESQUÍS, INUTILIZA LOS SISTEMAS DE SEGURIDAD, OBTÉN EL PASE DE SEGURIDAD, ELIMINA A ISAGURA.

Tu primer objetivo es penetrar en el campamento con los esquís. La ruta es muy parecida a la huida de la estación de radar de la primera misión. En esta ocasión, los esquiadores enemigos son el doble de duros y el follaje mucho más espeso.

1



Si golpeas alguno de los pedruscos que pueblan la pista, se acabó el juego.

2



Manténte lejos de los bordes a menos que quieras bajar la montaña en una bolsa de cadáveres.

3



Como antes, la única forma de librarse de los perseguidores es pasar por entre los árboles.

4



Los botiquines son bastante fáciles de alcanzar. Ve a por ellos a la menos oportunidad.

MAPA DEL CERRO DEL ESQUÍ



EL CAMPAMENTO

Cruza las puertas y selecciona el rifle de francotirador. Apunta y ejecuta a los tres guardias de delante de la base. Tal vez necesites tirar hacia delante para cargarte a los dos últimos. Entra en la cabaña de la izquierda. Pela al guardia y afana los botiquines. Sal de la cabaña y ábrete camino hacia el Snowcat. Toma la vida extra de detrás. Sigue adentrándote en el campamento.

Liquida al guardia de la segunda cabaña y al hombre que patrulla fuera. Entra en la cabaña y examina la máquina plateada. Pulsa O para desactivar las cerraduras de la puerta. Abandona la cabaña y ve por el Norte a las puertas. Ábrelas y dirígete a la torre de la izquierda. Trepa por ella y toma la llave de seguridad. Usa el rifle de francotirador para despachar a los guardias de debajo. Corre por el lado izquierdo del búnker y abre la puerta. Mata a los guardias que corren a saludarte. Pasa a toda prisa por el corredor y usa el dispositivo de la huella dactilar para abrir la puerta.







JEFE ISAGURA

Isagura es peligroso como él solo. Tienes que tumbar para siempre a este maníaco y sus gases. Al igual que con Kaufmann, hacen falta 100 impactos para mandarlo al otro barrio. Reserva la automática de 9 mm para ocuparte del tío éste. Asegúrate de tener al menos cuatro botiquines en tu inventario antes de hacer frente a Isagura.

1



Isagura va armado con una metralleta modificada. Si te quedas quieto demasiado rato, sus balas te atravesarán el cuerpo como si fuera papel.

2



Con suerte habrás reservado tu automática de 9 mm para esta ocasión. Cuando Isagura eche a correr, suéltale encima una lluvia de plomo.

3



De vez en cuando, Isagura lanza una granada hacia ti. Evita el gas o tu salud menguará con la rapidez del Talgo Villaberzas - Lepe.



Si el enemigo usa una caja o un barril para esconderse detrás, destrúyelo. Las cajas y los barriles suelen explotar al recibir un tiro, y la onda expansiva siempre pilla a los guardias.



Intenta atraer a los guardias cerca de los barriles de petróleo. Los muy cretinos acostumbran a abrir fuego, provocando unas explosiones la mar de cómicas.



Usa ráfagas cortas al atacar. La mayoría de malos sólo precisan de un par de impactos para sucumbir a sus heridas. Vaciarles todo un cargador encima puede ser divertido, pero es un desperdicio absoluto de balas.

MISIÓN 8 COMUNICACIONES CARVER

OBJETIVOS: ACTIVA EL ASCENSOR DEL TECHO, BAJA DOS PISOS, DESTRUYE LAS CAJAS DE ARMAS, HAZTE CON EL DISCO DE DATOS, ESCAPA DEL EDIFICIO.

Selecciona tu pistola y gírate para mirar a los dos guardias. Intenta darles a ambos en la cabeza. Corre hacia la pared que vigilaban y agáchate detrás de la barandilla. Dispara al francotirador del techo, encima de tu punto de inicio. Toma los ítems de la pared. Tira por el camino. Pela al tipo que custodia el arnés ligero. No lo recojas aún. Usa la pared para cubrirte, sal de repente y cárgate a los tres guardias de más adelante. Tras quitártelos de encima, píllate el arnés. Prosigue hacia lo alto de la pared. Mata al tío que protege la caja de balas. Avanza por el camino y gira a la derecha en el cruce en forma de T. Baja por ese camino liquidando a los guardias. Recoge la llave cuando llegues a un callejón sin salida. Vuelve al cruce en forma de T y tira por el camino de la izquierda. Activa el ascensor usando el panel de control de la pared. Regresa al punto inicial y métete en el ascensor.

INTERIOR DEL EDIFICIO

Espera a que el primer guardia recorra el pasillo de delante. Alójale una bala en el cogote. Gira a la izquierda y, cubriéndote con la pared, sal de golpe y abate a los tres guardias al final del pasadizo. Sigue adelante hasta llegar a una puerta en la pared de la derecha. Entra en la sala y abalea a los hombres de dentro. Examina la máquina de la pared de la izquierda y usa el botón ○ para tirarla hacia atrás. Mata al guardia y toma la llave del suelo. Vuelve al pasadizo y sigue adelante. Cuando el pasadizo vuelva a torcerse, sal de súbito y cárgate a los guardias. Dobla la esquina corriendo y hazte con la vida extra. Vuelve hacia el ascensor y entra en el arsenal para hacer acopio de armas. De vuelta en el ascensor, tira hacia abajo.

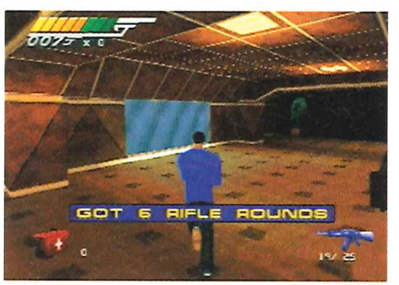
ENCUENTRO CON CARVER

Sal del ascensor y ve hacia delante con sigilo. Mata a los guardia y examina la puerta de acero de la izquierda. Ponte junto a la puerta cerrada durante un tiempo más largo de lo necesario. Recibe otro golpe en la cabeza.

Recoge la pistola y ve a cepillarte al guardia que queda. Toma su rifle de asalto y baja por el pasadizo. Elimina a los tres guardias y entra en la sala de la caja. Quédate cerca de la entrada y dispara a las cajas para hacerlas explotar. Deja tu protección de repente y ejerce de francotirador con los dos hombres de la sala. Examina el lado izquierdo de la sala y agénciate los botiquines. Gira a la izquierda y corre por el pasillo. Corre a la siguiente sala y ejecuta a los guardias. No te cubras detrás de los ordenadores, ya que explotan al recibir un tiro. Entra en la sala de la derecha. Hazte con el disco de dentro. Vuelve a la sala anterior. Cruza la puerta secreta que se acaba de abrir. Suprime a los dos guardias. Dispara a la ventana y evapórate.





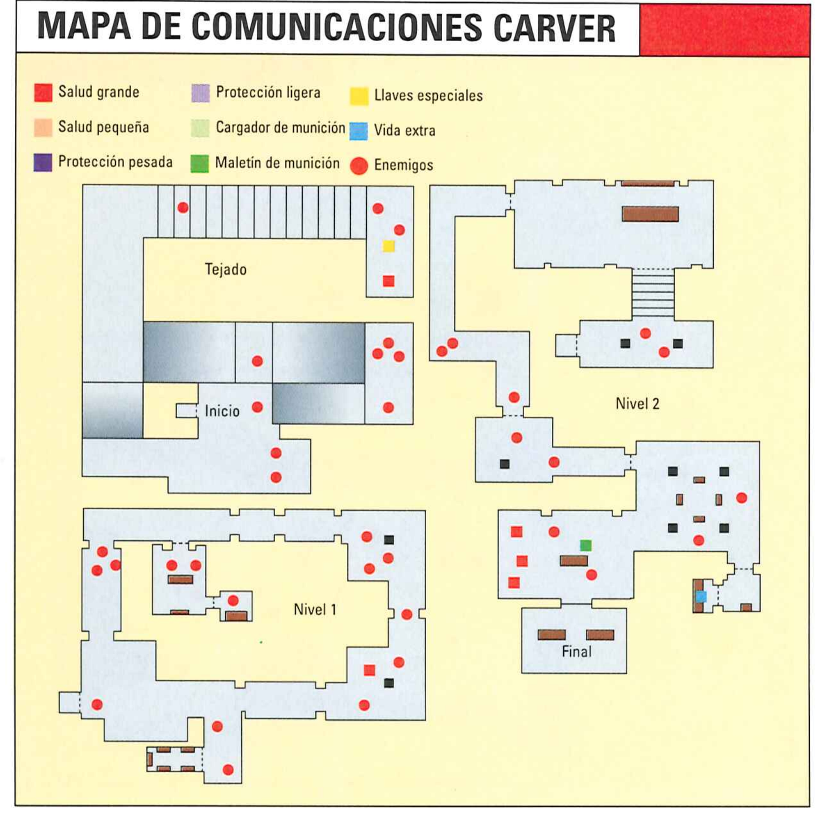


► Empiezas la misión cerca del ascensor. Lo primero que debes hacer es encontrar el panel de control para activarlo.



▼ Inspecciona la cadena de alta fidelidad de Carver para descubrir el escondrijo secreto. Mientras estés ahí, puedes aprovechar para destrozarle un poco la casa y sus CDs favoritos.









MISIÓN 9 LA PLAZA DEL MERCADO

OBJETIVOS: CONSIGUE EL RL 66, DESTRUYE LAS BARRICADAS, DERROTA AL HELICÓPTERO, DESCODIFICA EL DISCO DE DATOS, MINIMIZA LAS BAJAS CIVILES.

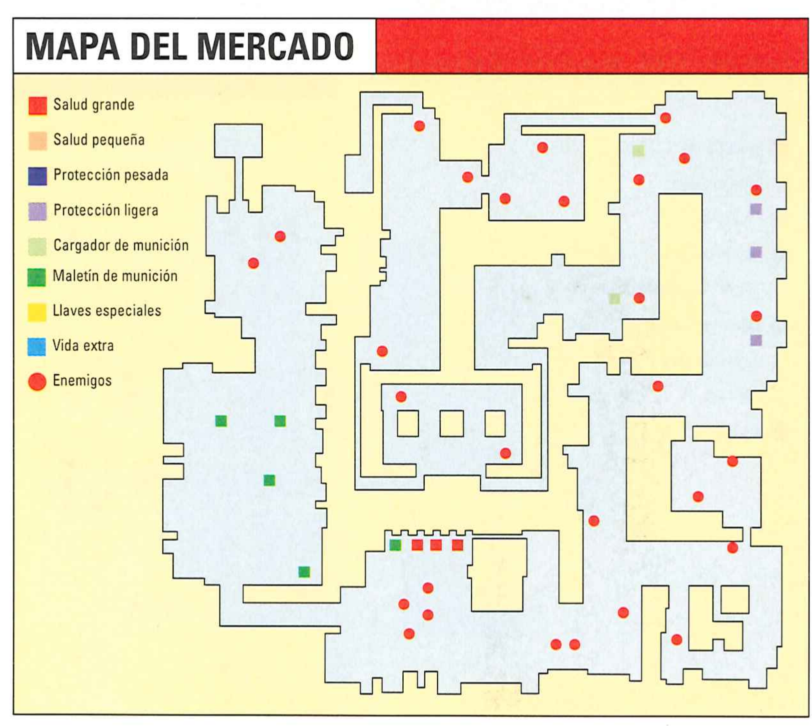
Ve al final de la calle. Elimina al primer guardia y bírlale el rifle de asalto. Cruza las puertas que estaba patrullando. Cárgate al hombre de la pasarela. Dispara a la caja de la izquierda para liquidar al tipo de detrás. Cruza la puerta de enfrente. Ejecuta al tío de la izquierda. Baja por la calles de delante de la puerta. Ve a los escalones a mano derecha de la carretera. Sube los escalones, procurando evitar a los guardias. Corre por la pasarela y despacha a los tres soldados. Toma el arnés ligero del lado izquierdo y baja corriendo los escalones al otro extremo de la pasarela.

Cruza la puerta disparando. Ve al final del pasillo y abate como francotirador a los dos guardias de la sala de delante. Cruza la puerta. Sube a la calle y acaba con el hombre de la derecha. Cruza la puerta que estaba custodiando y baja recto para conseguir una vida extra. Vuelve a la calle y tira hacia delante. Dispara al tipo que hay más adelante en la carretera. Cruza la puerta de la derecha. Sube por los escalones a la sala de encima.





MAPA DEL MERCADO



JEFE EL TÍO DEL BAZOOKA

Tal como sugiere su nombre, este tío intentará eliminarte con su bazooka. Recargarlo le lleva bastante tiempo, así que tienes tiempo de sobra para dispararle sin temor a represalias. Si te alcanza un proyectil de su bazooka, despídete de la mitad de tu barra de energía. Aguarda a que dispare, y, mientras recarga, acaríciale la cara.

1



Como con los otros jefes, el tío del bazooka soporta 100 impactos antes de caer al suelo y estirar la pata.

2



Si te quedas sin munición, mata a los soldados del rincón de la sala para reponerla.

3



Cuando el tío del bazooka esté recargando, métele un tiro certero en la cabeza para ventilarte diez puntos de su energía.

LOS FORTINES

Píllate el bazooka. Deja la sala y sala a la calle. Avanza con cuidado por la calle y cárgate a los guardias sueltos que te encuentres. Cuando divises un fortín, usa el botón O para alinearte con él y suéltale un disparo. Tras destruir cada fortín, deberás abrirte paso a tiros a través de la barricada. Pasa por entre los escombros y ve a la siguiente calle. Ve siguiendo la carretera hasta haber destruido las tres series de fortines. Permanece en la calle y liquida a los hombres que hay en lo alto de los edificios. Tira hacia delante. Dispara a los tipos de los sacos de arena.





JEFE EL HELICÓPTERO

Pasa por el túnel y cruza las puertas de madera. Selecciona el bazooka y cúbrete detrás del camión. Llegará un helicóptero enemigo. Usa el bazooka para derribarlo. Ponte entre los barriles y los camiones para protegerte de sus disparos. Apunta a la cabina para infligirle el máximo daño. Una vez destruido, examina la pared del fondo para hallar una pequeña puerta de madera.

1



Dispara apuntando con el bazooka para abatir el helicóptero. No es sutil pero sí efectivo.

2



Registra los rincones del patio en busca de más munición para el bazooka.

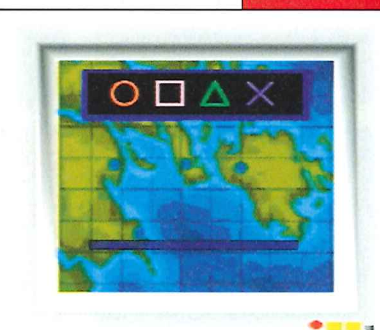
3



Usa R1 para agazaparte detrás de alguna protección contra los misiles que te dispara el helicóptero.

EL DESCIFRADOR DE CÓDIGOS

Tras meterte en el túnel, examina la máquina del código. Tienes que introducir el código de seguridad a fin de acceder al disco. Pulsa cuatro veces el botón □. Cuando brille un cuadrado, está en el sitio correcto. Anótalo. Luego pulsa el botón △ cuatro veces. Apunta dónde aparece el símbolo △. Repite este proceso con los otros dos símbolos. Cuando hayas acertado los cuatro puntos, teclea los símbolos correctos para leer el disco.





CONSEJO

Procura apuntar a la cabeza al enfrentarte a oponentes múltiples, ya que así basta con un solo tiro. Lo normal es que para abatir a un oponente hagan falta repetidos disparos al cuerpo.



▲ Deshazte del tío que está en la consola para poder transmitir un mensaje y comunicarte con M.

MISIÓN 10 El BARCO SIGILOSO

OBJETIVOS: CONTACTA CON M MEDIANTE EL INTERCOMUNICADOR, HALLA EL PANEL DE LOS MISILES, VENCE A CARVER.

Tira hacia delante. Ignora la puerta amarilla y cruza la azul de la izquierda. Ve por el primer desvío a la izquierda. Sigue el pasillo hasta llegar a un área con cajas. Mata al hombre que está cerca de las cajas y baja por el pasadizo sin salida. Abre la puerta de la pared de la izquierda. Mata al guardia junto a la consola y habla con M.

Abandona la sala. Vuelve a través de la zona de las cajas. Dispara los guardias para conseguir una llave. Recorre de nuevo el pasillo y abre la puerta que reza 4A. Ve más allá de las mesas y elimina a los hombres al otro extremo de la sala. Toma la llave amarilla y vuelve a la puerta de ese mismo color. Crúzala con la llave. Sigue el pasillo y liquida a todos los guardias que encuentres. Cuando llegues a la puerta del bloque de celdas, ábrela. Cruza la puerta de la izquierda. Toma todos los botiquines y arneses que puedas. Abre la puerta que da a la sala del jefe.

RESCATE

Toma el lanzagranadas y la llave de la celda. Abandona la sala y cruza la puerta a mano derecha. Libera a la mujer de la celda. Cruza la siguiente puerta. Pasa por las puertas indicadas con "Exit". Ve hacia la salida y cruza la puerta azul. Corre hasta el final del pasadizo. Enfila el corredor señalado con "MCON". Ve al final de este pasillo y cruza la puerta para entrar en la bodega de carga. Ve al fondo de la bodega y examina el panel. No podrás activarlo sin el disco de Carver.

Ahora debes localizar a ese chulo de Carver y acabar con él de una vez por todas. Sube a la pasarela de arriba del todo, en la bodega de carga. Busca las dos puertas con los paneles. Cruza la de la izquierda. Liquida a los guardias de dentro y dirígete a la cabina delantera. Sácale la llave al guardia. Vuelve a la bodega de carga. Tira a la izquierda, por la pasarela, y entra en el centro de control de misiles. Dispara a la bombona de gas para destruir las cajas. Avanza por entre las cajas hasta llegar al escondrijo de Carver.







JEFE STAMPER

Al entrar en la sala, Bastich el rubio, armado con un lanzagranadas, hará notar su presencia. Retírate de las cajas. Éstas explotarán, atrapando a Stamper en la onda expansiva. Agáchate y apunta a Stamper para darle en la cabeza. Rueda de izquierda a derecha, esquivando sus granadas y llenándole la cabeza de balas, y Stamper acabará por fenecer.



1 Agáchate para evitar las granadas y todas te pasarán por encima. De lo contrario... 007 se convertirá en puré.



2 Si Stamper es demasiado preciso con las granadas, escabúllete rodando de izquierda a derecha.



3 Al igual que con los demás jefes, ve a por la cabeza para intentar causarle el máximo daño posible.

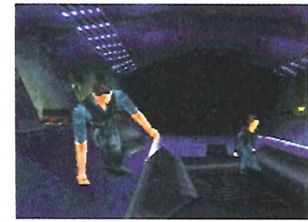
JEFE CARVER

Como sólo es un articulista fanfarrón (más que un aguerrido experto en videojuegos), la única arma de Carver es un rifle de asalto que usa de forma más bien chapucera. Sólo has de atraparlo en el rincón y dispararle repetidas veces a la cara con el lanzagranadas.

Una vez muerto Carver, toma la llave del panel de control. Ahora tienes tres minutos para desactivar el misil y escapar del barco sigiloso. Corre de vuelta al fondo de la bodega de carga y usa la llave en el panel. Esto detendrá la cabeza explosiva. Sube de nuevo a lo alto de la bodega. Busca la puerta. Crúzala y recorre el pasadizo. Sigue los carteles hacia la salida y no te pares por nada (salvo quizá para cargarte a algún guardia y echarte unas risas). Al abrir la puerta que da a la salida, tres guardias te emboscarán. Tira a los barriles que usan para cubrirse y trata de llegar a la escalera.

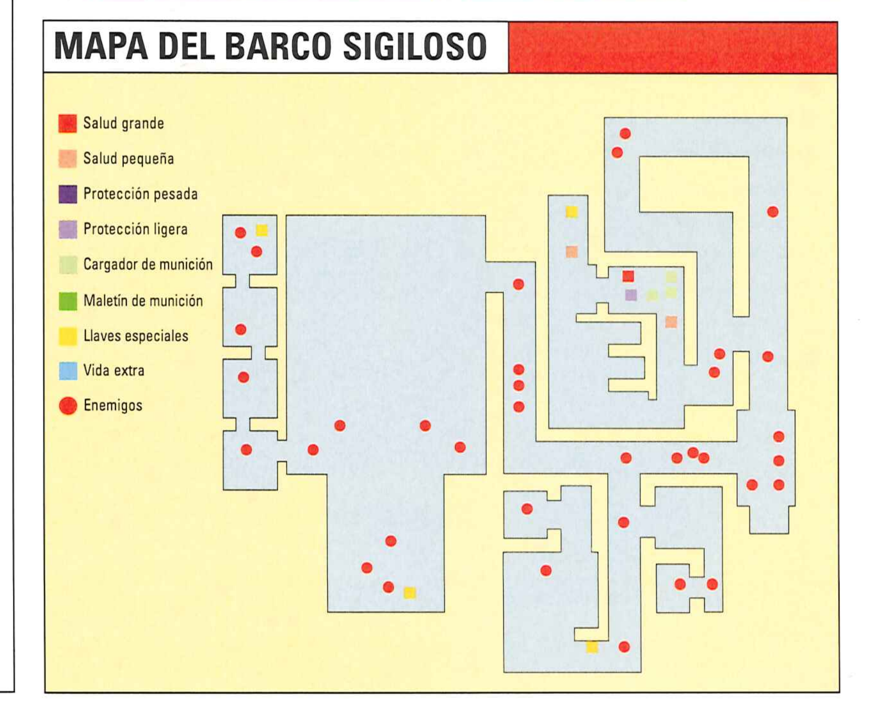


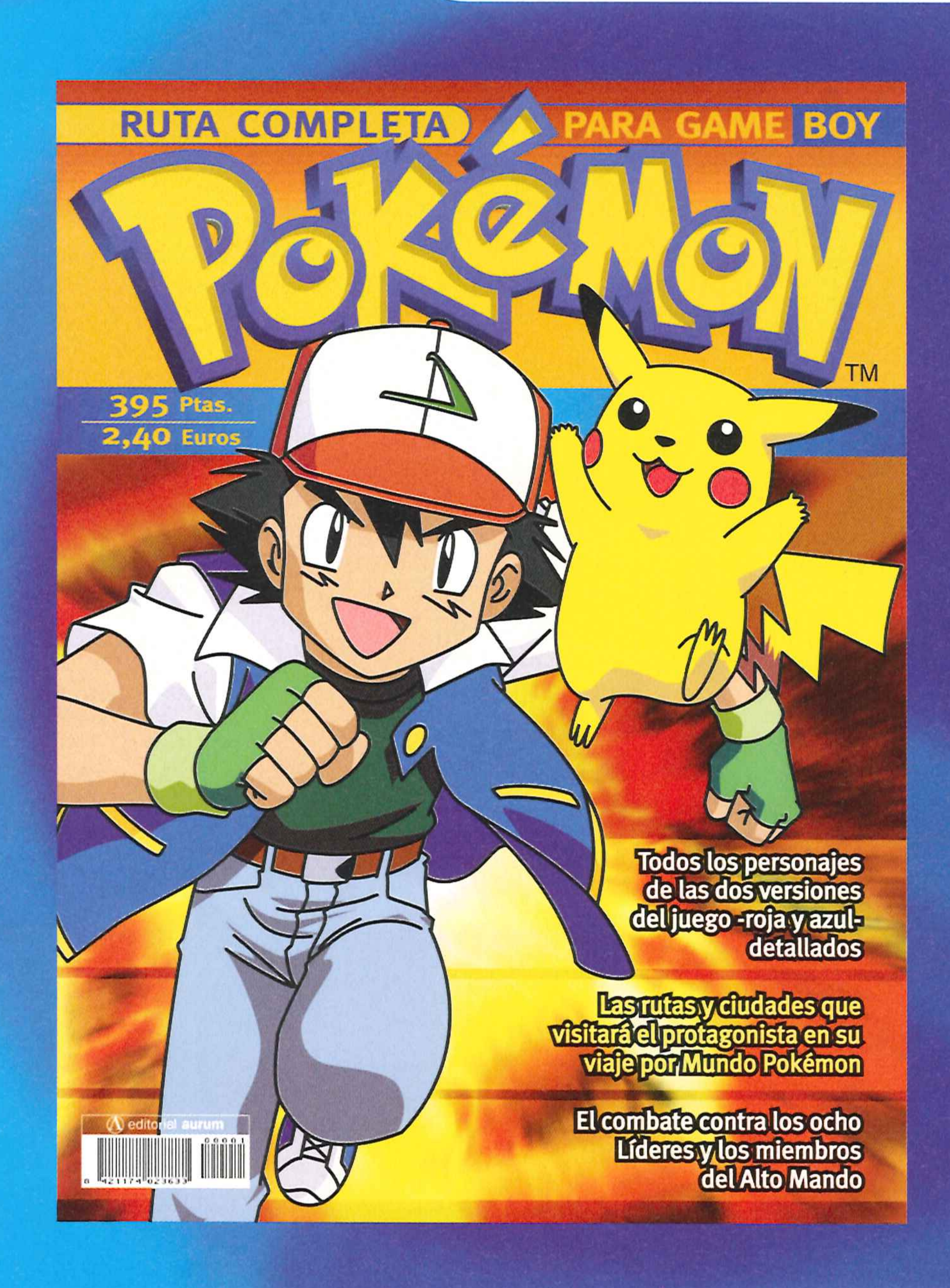


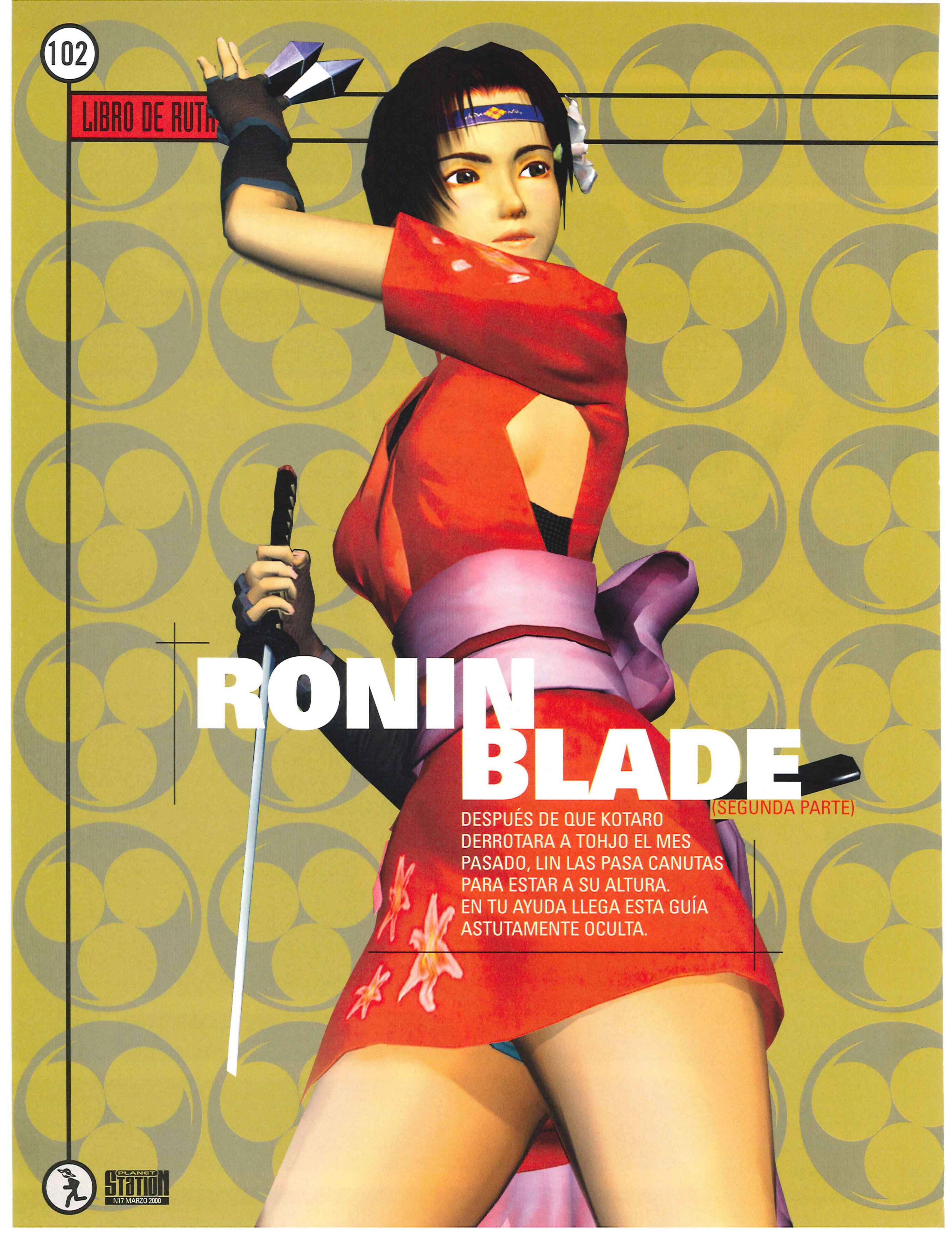




MAPA DEL BARCO SIGILOSO




RUTA COMPLETA
PARA GAME BOY
POKÉMON
TM
395 Ptas.
2,40 Euros
Todos los personajes de las dos versiones del juego -roja y azul- detallados
Las rutas y ciudades que visitará el protagonista en su viaje por Mundo Pokémon
El combate contra los ocho Líderes y los miembros del Alto Mando
editorial aurum



RONIN BLADE

(SEGUNDA PARTE)

DESPUÉS DE QUE KOTARO DERROTARA A TOHJO EL MES PASADO, LIN LAS PASA CANUTAS PARA ESTAR A SU ALTURA. EN TU AYUDA LLEGA ESTA GUÍA ASTUTAMENTE OCULTA.

LA MISIÓN DE LIN

CAPÍTULO 1: VIDA EN LA ALDEA

LA ALDEA
Explora la villa para encontrar unos cuantos ítems y dirígete luego al rincón superior derecho. Habla con la mujer del kimono naranja para descubrir el paradero del bote desaparecido. Guarda la partida en la estatua budista de la plaza del pueblo. Vete de la aldea por la salida de arriba a la derecha. Lin se enfrentará entonces a su hermano en una secuencia de flashback. Usa esta oportunidad para poner a prueba sus dotes de combate. Cuando acabes, pulsa Select.



LAS AFUERAS
Baja por las dos primeras calles, matando al samurai con tu combo de hoja rápida. Toma las shuriken y la hierba curativa de las dos primeras pantallas. Sigue avanzando por el callejón. Habla con el ninja herido.

EL MAESTRO GUARDIÁN
El maestro guardián hace una aparición después de que Lin hable con Hanzo. Lo respaldan dos guardias samurais. Matándolos sólo logras que pida refuerzos. El combo de la hoja rápida va bien contra estos asaltantes. Retírate a un rincón y aguarda que vengan a por ti. Carga entonces directo contra el maestro guardián y ejecuta unos cuantos combos. No es tan difícil de ganar, pero procura que no te rodeen.

RESUELTO

El maestro guardián tiene el apoyo de sus guardias leales
Conviértelos en sushi a ellos y al maestro guardián

EL MAESTRO GUARDIÁN



[1] Ignora a los guardianes y concéntrate en el maestro. Él es el de la barra de energía.



[2] No te separes de los lados de la arena. ¡Si te rodean estás muerto!



[3] Usa el combo de hoja rápida para atacar al maestro. Es demasiado rápido para que lo bloquee.

LAS AFUERAS CAPÍTULO 1

INICIO

PUEBLO

W H W

ÁREA DEL JEFE

CLAVE
H-HIERBA CURATIVA
A-ANTÍDOTO
M-MEDICINA EXTRANJERA
U-UNGÜENTO
G-PUNTO DE GRABACIÓN
W-ARMAS

MOVIMIENTOS DE LIN

Todos estos movimientos se refieren a cuando Lin mira a lo alto de la pantalla (Norte). Sólo debes trasladarlos si cambia de dirección.

Corte único: □
Combo de la hoja rápida: □, □, □, □, □
Lanza puñal: (Aguanta) □ + ⇧
Tajo trasero: (Aguanta) □ + ⇩
Ataque con voltereta: ⇧, ⇧ + □
Ataque al suelo: □ + ⇧ cuando el rival está tirado
Espada alta: □ + ✕
Movimiento rápido: Da dos toques en una dirección
Corte con esquivada: (Aguanta) □ + ⇦ or □ + ⇨
Embate con hombro: Golpetea □ cuando el arma del rival hace contacto
Hoja Atemi: (Aguanta) R1, luego pulsa □ justo antes de que el arma del rival haga contacto

SÚPER MOVIMIENTOS

Cada vez que mates a un enemigo, aumentará tu barra amarilla de experiencia. Cuando llegue al tope de su capacidad, aprenderás un poder adicional. Cada vez que uses un súper movimiento, tu barra de puntos de magia, arriba a la izquierda, decrecerá. Esta barra se puede recargar liquidando enemigos.

ATAQUE SAKURA (3 PM)
Pulsa □ repetidas veces
Este movimiento sólo se puede usar cuando Lin tiene la energía en rojo. Golpetea con rapidez el botón □ y matará al instante a sus rivales con un solo ataque.

HOJA DE LA FLORACIÓN (3 PM)
□ x✕, y luego □ repetidas veces durante el ataque final. Esto permite a Lin lanzar un potente golpe contra el enemigo. Es mejor usarlo contra los jefes.

DAGA-FLOR (1 PM)
⇧ + R1 + ○
Tras golpear a un agresor con un ataque llevado a buen término, pulsa enseguida a+ R1 + ○. Lin lanzará entonces dos hojas mágicas contra el enemigo. Necesitas tener seleccionadas las shurikens al realizar este movimiento.

MANO DE FUEGO (1 PM)
⇩ + R1 + ○
Tras acertar a un atacante con un golpe bien dado, pulsa enseguida ⇩ + R1 + ○. Lin lanzará al enemigo cinco hojas ardientes formando un arco. Debes tener seleccionadas las shurikens al realizar este movimiento.

PENETRADOR (1 PM)
⇨ + R1 + ○
Este movimiento sólo funciona si usas la espada Raimei de Shin. Tras conectar un golpe certero a un atacante, pulsa enseguida ⇨ + R1 + ○. Lin arrojará entonces una shuriken a través de las filas enemigas. Al realizar este movimiento has de tener seleccionadas las shurikens.

IRA ARDIENTE (1 PM)
⇦ + R1 + ○
Este movimiento sólo funciona si usas la espada Raimei de Shin. Tras asestar un golpe preciso a un asaltante, pulsa enseguida ⇦ + R1 + ○. Lin producirá entonces un círculo ardiente de shurikens. Tienes que tener seleccionadas las shurikens al ejecutar este movimiento.

CAPÍTULO 2

TRAICIÓN

CASA FRANCA
De vuelta a la plaza del pueblo, busca a tu alrededor más hierbas curativas. Cuando estés listo, toma la salida Sur del pueblo. Ve al final de la carretera y recoge la hierba curativa. Examina las pantallas blancas. Entra en la casa. Busca los ítems por la casa y obtendrás diversas pistas. Sal cuando lo tengas todo.

GENZO
A tu viejo amigo Genzo lo han transformado en uno de los no muertos. Armado con una vara de bo, es temible a larga distan-

1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
DUAL SHOCK
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PRECIO: 7.990 PESETAS

▼ Debes examinar la segunda puerta blanca para descubrir dónde está la casa franca.





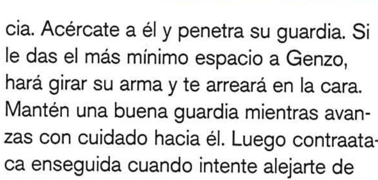
Pulsa bloquear para alinear a Lin con sus oponentes. Sus armas arrojadizas serán así más certeras.



Lin se mueve más rápido que la mayoría de sus enemigos. Usa esta maniobrabilidad adicional para ponerte detrás de ellos.







cia. Acércate a él y penetra su guardia. Si le das el más mínimo espacio a Genzo, hará girar su arma y te arreará en la cara. Mantén una buena guardia mientras avanzas con cuidado hacia él. Luego contraataca enseguida cuando intente alejarte de nuevo con un empujón.

RESUELTO
Genzo se ha convertido en uno de los no muertos
Ha llegado el momento de ponerlo bajo tierra para siempre

GENZO



[1] Acércate a Genzo y pégate a él como una lapa. No dejes que retroceda para ponerse a largo alcance.

[2] A larga distancia, el impresionante bastón Bo de Genzo supera con facilidad las pequeñas hojas de Lin.

[3] Ataca enseguida a corta distancia para reducir a Genzo. De muy cerca apenas tiene defensas.



CAPÍTULO 3
RAVEN

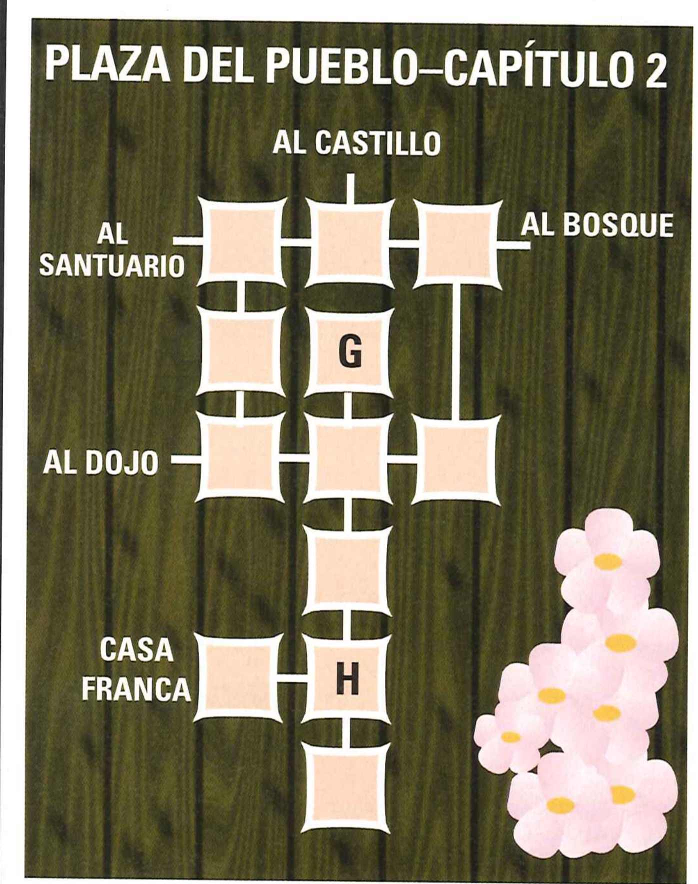
LAS AFUERAS
Píllate la espada Shigure del cadáver de Genzo. Ve calle abajo para adentrarte de nuevo en los alrededores del pueblo. Hazte con la hierba curativa y las shurikens de las dos primeras pantallas. Los ninjas que patrullan las calles no son muy duros. Acércate mucho para que no puedan usar sus shurikens y atácalos con tus espadas. No se protegen muy a menudo y son fáciles de eliminar cuando saltan o dan una voltereta hacia atrás. Al llegar al final del pueblo, píllate la hierba curativa de la casa. Pasa a la siguiente pantalla. Saluda a los dos ninjas negros con tus espadas, manteniendo la espalda pegada a la salida de la pantalla para que no puedan rodearte. Toma las shurikens explosivas cuando los hayas despachado.

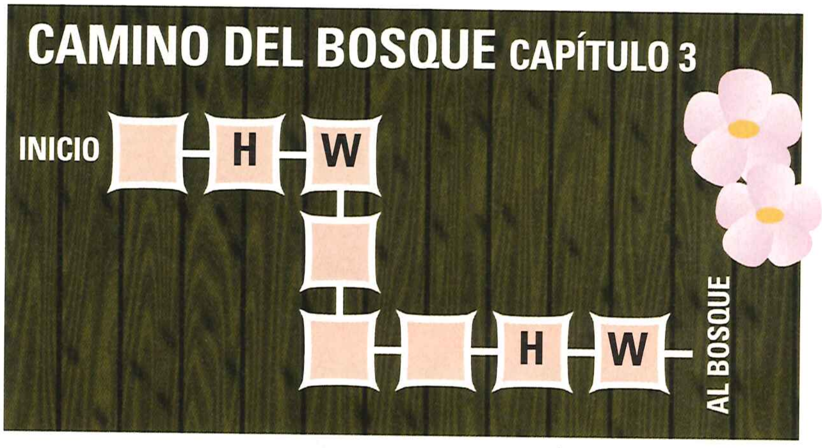
BOSQUE DEL CUERVO
Mira a la izquierda y agénciate el arma de debajo de las puertas marrones. Ve a la siguiente pantalla y trincha al insolente ninja del puente. Hazte con el antídoto: te hará falta si te envenena una shuriken. Avanza hacia el primer punto de grabación. Ve más allá y toma la hierba curativa. Pasa a la siguiente pantalla para llegar a un desvío en el camino. Por ahora, sigue la senda a mano derecha.

Derrota a los tres ninjas que aparecen. Examina la pequeña estatuilla para descubrir la llave de piedra. Enfila la siguiente bifurcación a la derecha. Continúa hasta llegar a un antídoto. Ve de nuevo por la derecha para hallar otra llave de piedra. Sigue el camino y toma el ungüento. Prosigue hasta llegar a un punto de grabación. Ve por el camino del Sur y consíguete más ungüento. Ve al Este para agenciarte la restante llave de piedra. Con las tres llaves de piedra en tu poder, dirígete al santuario del mapa.

Entra en el santuario y acércate al altar de debajo de la estatua. Toma las llaves de oro. Aguarda a que se cierren las puertas. Ve a la pantalla de inventario y usa las tres llaves de piedra en el altar. Sal por la puerta cuando se abra. Vuelve al punto de grabación situado más al Norte en el mapa. Guarda la partida y vete al área de la jefa.

KARASU
Karasu tiene tres formas de ataque. La mayor parte del tiempo la pasa en las construcciones de bambú que pueblan esta sección del bosque, fuera del alcance de Lin. Mientras está en las ramas, Karasu le lanza misiles mágicos a Lin. Puedes bloquearlos sin problemas: sólo te has de asegurar de mirar en la





RESUELTO
La belicosa belleza amazona es un enemigo digno
Cuando se transforma en un pájaro, dale para el pelo

KARASU



[1] Karasu se largará a todo correr al primer indicio de problemas. No la puedes seguir, así que limítate a retroceder y a bloquear.

[2] Cuando está por arriba, Karasu te lanza una lluvia de flechas. Ponte de cara a su ataque o impactarán en tu costado vulnerable.

[3] Tras perder su primera barra de energía, Karasu se transforma en un demonio alado. Usa las técnicas anteriores, así que espera sin más a que se pose y atácala.







dirección del ataque. Al bajar de los árboles, Karasu a veces gira en el aire y realiza una patada imposible de bloquear. Cuando empiece a girar, hazte rápidamente a un lado. Una vez que Karasu esté por fin en el suelo, intenta arrinconarla y ataca con el combo de hoja rápida. Ella intentará lanzarte espadas pequeñas si te acercas demasiado, pero son relativamente fáciles de esquivar.

Cuando derrotas a Karasu, ésta se transforma en un demonio alado con una nueva barra de energía. Tiene los mismos movimientos que antes, pero casi todo el rato va revoloteando. Sólo has de ir sorteando sus ataques con espada. Espera a que ese engendro se pose y despáchala con tus hojas.



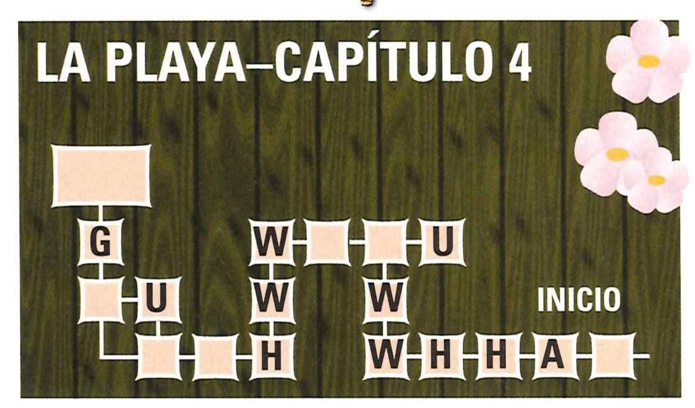
LA PLAYA

Después de cascar a Karasu, tira a la izquierda. Usa las llaves de oro en la puerta de madera. Entra en el santuario oculto y examina al ninja moribundo. Toma la segunda letra del código y recoge las armas antes de ir a la playa.

Camina por la playa a través de los colgadores de secado del pescado. Toma todas las armas y energía desperdigadas por la playa. Los primeros ninjas te atacarán al meterte por entre los colgadores. Abalánzate hacia delante y mata a uno de ellos antes de que puedan rodearte. Ve al Norte. Aprieta el paso hacia la orilla del agua. Tres ninjas armados con garras emponzoñadas saltarán para atacarte. Usa una Enmakudama o bien una Hourokudama para aturdir al enemigo. Prosigue este ataque con tus hojas. Procura matar al menos a uno de los enemigos antes de que se recobren, a fin de que no te rodeen y te pelen. Sigue la senda y ve a lo largo de la playa. Ábrete paso hacia el puente, donde te las verás con más mortíferos ninjas azules. Cruza el puente y vence a los ninjas cerca de las redes. Ve por el Este al punto de grabación.

NINJAS ONI

El ninja Oni se dividirá en tres entes distintos. Todos ellos están armados con garras, que por suerte no están envenenadas. Aun así, esta batalla puede ser difícil. El truco para derrotar a los Oni estriba en usar la voltereta hacia atrás de Lin. Cuando un Oni vaya a atacar, da dos pulsaciones para efectuar una voltereta hacia atrás y luego contraataca enseguida. El Oni perderá el equilibrio tras el ataque. Si están heridos, los Oni se desvanecerán y reaparecerán en diversos sitios. Cuando esto suceda, retírate a un rincón para que no te puedan cercar. Mantén la posición y reduce la energía de los Oni a un tercio. Con esto matarás a una de sus formas. Dedícate a eliminar a otro ninja, y en principio el último será fácil de liquidar.





▼ Los ninjas son fáciles de derrotar. Simplemente, espera a que realicen uno de sus espectaculares (a la par que inútiles) saltos para hacer sushi con ellos.





CONSEJO

Usa la potente capacidad de salto de Lin para esquivar a los enemigos. Puede que le salve la vida.



RESUELTO El ninja Oni es un temible adversario del averno
La mala suerte siempre viene de tres en tres

NINJAS ONI



[1] Los ninjas Oni intentarán rodear a Lin a la menor oportunidad. Para evitarlo, retrocede a una esquina o bien carga directo contra ellos.



[2] Cuando golpees a un Oni desaparecerán todos. Ve al borde de la pantalla para que no te cerquen y la cosa se empieze a poner malita de verdad.



[3] Aleja a uno de los ninjas de los demás y concéntrate en cargártelo. Cuando mermes la barra de energía de los Oni en un tercio, uno de ellos morirá.

RESUELTO Tu hermano Shin ha sido poseído por unos bichos
Llévalo a los limpiadores para recuperar tu talismán

SHIN



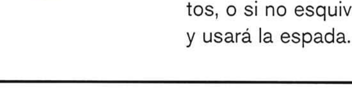
[1] Si atacas a Shin mientras corre, se pondrá detrás de ti con una voltereta y te arreará. Cuando lo haga, golpetea el bloqueo para girarte enseguida.



[2] Las estrellas arrojadizas de Shin tienen fama de ser difíciles de esquivar. Intenta situar a Shin entre ti y las estrellas para que encaje lo más fuerte de su propio ataque.



[3] Cuando Shin se queda quieto y brilla, es que está cargando un ataque inbloqueable. Prepárate a hacerte a un lado antes de que lo suelte en tu mismísima jeta, haciéndote mucha pupa.



SHIN

Píllate la medicina extranjera de la playa y echa a andar de vuelta al bosque. Pasa a través de la playa y te encontrarás a Shin. Es hora de luchar con tu hermano. Shin es un rato duro. Para empezar, corre en círculos y rodea a Lin. Cualquier intento de atacarlo hará que salte en el aire y te ataque a la espalda. Cuando lo haga, suelta de inmediato el bloqueo y vuelve a darle un toque, para acabar de cara a él. Tras un rato, Shin se irá acercando al final de la playa y se quedará quieto para cargar su ataque inbloqueable: sólo has de hacerte a un lado cuando se abalance hacia delante. Shin va armado con unas shuriken mágicas que rastrean su blanco. Cuando las arroje, girarán alrededor de la pantalla. Ve moviéndote a los lados para apartar a Lin de en medio. Acomete a Shin sólo con un combo de tres impactos, o si no esquivará el resto del ataque y usará la espada.

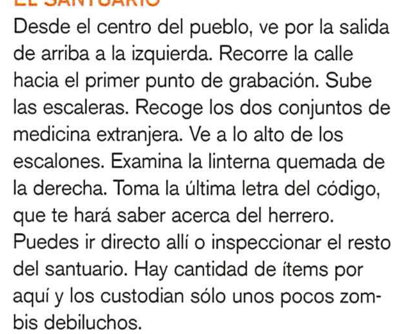
CAPÍTULO 5: DEMONIOS

LA PLAZA DEL PUEBLO

Tras regresar al pueblo, Lin se encuentra en medio de la plaza y la atacan hordas de zombis no muertos. Hay dos conjuntos de ungüentos a cada lado de la plaza del pueblo. Píllatelos si los zombis logran dejarte para el arrastre. Usa el combo de hoja rápida para mermar las filas enemigas. Dale dos toques al bloqueo para que Lin se gire de cara a sus agresores. Selecciona su arma más rápida y cercena a tantos zombis como puedas dentro del límite de tiempo. Si consigues matar a más de 300 de esos abortos, Lin obtendrá cuchillos infinitos. Si te cargas a más de 250, unos gusanos grandotes saldrán de la mugre y te atacarán. Tras derrotarlos, descubrirás una nueva espada. Registra la plaza del pueblo y localizarás las gafas de oro. Llévaselas al sastre para poder cambiar de traje.



CAPÍTULO 6
DESESPERACIÓN



EL SANTUARIO

Desde el centro del pueblo, ve por la salida de arriba a la izquierda. Recorre la calle hacia el primer punto de grabación. Sube las escaleras. Recoge los dos conjuntos de medicina extranjera. Ve a lo alto de los escalones. Examina la linterna quemada de la derecha. Toma la última letra del código, que te hará saber acerca del herrero. Puedes ir directo allí o inspeccionar el resto del santuario. Hay cantidad de ítems por aquí y los custodian sólo unos pocos zombis debiluchos.

Cuando estés harto del santuario, vuelve a la plaza del pueblo y guarda la partida. Desde allí, ve por la salida superior izquierda del pueblo. Atraviesa las afueras. Prosigue hasta llegar al final del pueblo. Examina la última tienda antes del bosque. Habla con el herrero y te dará la espada del shogun. Retorna a la plaza del pueblo y guarda la partida.

EL CASTILLO

Ve por la salida Norte del pueblo. Ábrete paso a lo bruto por entre los cangrejos monstruos. Éstos son inmunes a las armas arrojadizas, así que usa mandobles únicos para romperles la guardia e intenta dar la vuelta para ponérteles detrás. No deberían ser un problema. Avanza hacia el puente y cruza las puertas del castillo.

La primera parte del castillo está protegida por dos lanceros. Espera a que efectúen un ataque poderoso y golpea tú cuando estén a contrapié. Mutila al siguiente grupo de lanceros y pasa a la siguiente pantalla. Hazte con el ungüento. Graba en la flor que hay ante la puerta principal.

Ignora las puertas y ve a la siguiente pantalla. Sube a saltos por las rocas para llegar a lo alto de la pared. Guarda tu arma y da un brinco al tejado de la pared. Sigue la pared hacia la izquierda. Agénciate el ungüento. Cruza por lo alto del tejado y sigue hacia delante. Te encontrarás a unos mortíferos ninjas azules en la pared. Manténte lejos de los bordes y aguarda a que vengan a por ti. Los ninjas son vulnerables tras una voltereta hacia atrás. Usa la espada para despacharlos en un periquete. Cruza las techumbres para llegar al tejado





EL SANTUARIO
CAPÍTULO 6

W H U U 2xM G AL PUEBLO



EL CASTILLO CAPÍTULO 7



del patio. Aquí te las verás con ninjas de élite. Líate con el ninja de la zarpa. No dejes de moverte para evitar la niebla venenosa que disparan los murciélagos. Toma más ungüento en los canalones. Ábrete paso a través de los ninjas azules y mángales las armas que sueltan. Guarda en la primera flor que encuentras.

TOHJO MUTANTE

Tras saltar por la ventana llegarás justo a tiempo de ver cómo Kotaro se carga a Tohjo. Mientras disfrutáis de la victoria, el cuerpo de Tohjo mutará y atacará. A Lin le toca rematar la faena.

El Tohjo de seis brazos es un adversario formidable. De cerca usa sus muchos apéndices para endiñarle una burrada de tajos a Lin. Tohjo cuenta además con un hachazo rotatorio de bloqueo imposible, que usa si bloqueas con demasiada frecuencia. La mejor manera de eliminar a Tohjo es desde lejos. Usa tus restantes armas arrojadizas para procurarle mucha pupa. Tohjo rara vez bloquea al avanzar, ya que suele confiar en su gran velocidad: esto te brinda una oportunidad perfecta para detenerlo con una o dos hojas.

RESUELTO

Lord Tohjo muta en una abominación de múltiples brazos
Aséstale unos cuantos tajos de los buenos y pronto se quedará sin poder aplaudir

TOHJO MUTANTE


[1] Con seis brazos para luchar, no te recomendamos que te enfrentes a Tohjo a corta distancia. Usa cortes únicos si te quedas sin armas.


[2] Retrocede a un rincón y obséquiale con un par de shurikens en el careto. El tío seguirá avanzando, así que dale dos toques a la cruceta para esquivarlo por un lado.


[3] Tohjo va armado con shurikens mágicas. Antes de lanzártelas resplandece como la calva de Constantino Romero bajo la luna, así que son fáciles de eludir.

CONCLUSIÓN: SUPERIORIDAD

RYU ODA

Con el jefe Tohjo criando malvas, se abrirán las escaleras que van al tejado. Súbelas y habla con el vil Ryu Oda. Usando el poder de los bichos del alma, se transforma en un demonio malvado. Elige a Lin o a Kotaro para atacarlo. Si alguno de los dos está inconsciente, el otro se hará con su espada y atacará a Oda.

El arma principal de Oda es un rayo de energía proyectada. Este rayo se puede bloquear al principio, pero tras unos segundos incinera el suelo de madera. El fuego es imbloqueable, o sea que apártate de un salto antes de que te inmolen. Cada cierto tiempo, Oda creará un escudo de energía a su alrededor. Esto lo hace inmune durante unos pocos segundos. Sólo has de girar en torno a él hasta que se agote. Oda utiliza repetidos ataques con sus muchos brazos para herirte. Si le golpeas con éxito en los brazos, puedes destruirlo.

Si escoges a Lin para habértelas con Oda, usa sus armas arrojadizas para dañarlo antes de pasar cuerpo a cuerpo. Las cosas son un poco más complicadas si usas a Kotaro. Oda bloquea casi todos los tajos. Deberás esperar a que ataque antes de darle con tu espada, a fin de pillarlo a contrapié. Una vez le hayas mondado todos los brazos a Oda, ve a por el golpe de gracia que lo hará pedacitos.


[1] Salta el rayo de energía antes de que el suelo en llamas te prenda la ropa dando al traste con tu conjuntito de Dior.


[2] Endósale a Oda un potente ataque a corta distancia y le rebanarás uno de los brazos. De esta forma es bastante fácil de derrotar.


[3] Tras desmembrar a Oda, corre hacia él y lánzale algunos ataques cuerpo a cuerpo. En su débil estado ofrecerá sólo una resistencia simbólica.

EPÍLOGO


Con la destrucción de Oda se libera energía mágica por un tubo. Todo el castillo es engullido por el fuego.


Kotaro y Lin saltan al mar para escapar y desaparecer. El mal ha sido destruido y el shogun está a salvo.

FINAL DE KOTARO


Tras salvar al shogun, Kotaro echa un último trago con su amigo muerto.


Como todos los buenos héroes, luego se aleja hacia el crepúsculo para hablar con su agente acerca de una secuela.

FINAL DE LIN


Con la cinta de su hermano en la mano, Lin tiene un aire meditabundo mientras cruza el mar.


Entonces la arroja al agua para tener un final en plan *Top Gun*. Así se hace, Maverick.

XENA:
LA PRINCESA GUERRERA

VIAJA AL INFIERNO Y REGRESA DE ÉL CON NUESTRA GUERRERA Y REBANADORA GUÍA EMBUTIDA EN CUERO DE XENA.

NIVEL 1 LA RUTA HACIA OEBALUS

El primer nivel es casi un paseo por el parque así que ponte cómodo y disfruta del paisaje. Avanza por la senda que lleva a la puerta del pueblo mientras matas piratas por el camino. Éstos no deberían ser una amenaza, pero no juegues demasiado con ellos o se pondrán a lanzarte cuchillos. Cuando llegas a la puerta, te atacan cuatro piratas.

No es mala idea acostumbrarse a explorar cada recodo de cada nivel de esta primera fase, ya que hallarás pociones de energía y power-ups desperdigados por todas partes: sólo has de pasar sobre ellos para recogerlos. Los escondrijos habituales son los arbustos o detrás de los árboles. Asegúrate además de hacerte con los dos pergaminos (Scrolls) de cada nivel, puesto que así recibirás valiosos consejos sobre cómo terminar algunos de los niveles.

NIVEL 2 PROBLEMAS EN OEBALUS

Para este nivel se necesita un pelín más de decoro, ya que debes salvar cuatro rehenes. Toma el primer pergamino al subir la colina hacia el pueblo, donde darás con el primer cautivo delante de un edificio en llamas. Sálvalo y ve luego a la derecha de ese edificio, donde encontrarás otro prisionero retenido detrás de una pequeña cabaña, cerca de la orilla. No te preocupes demasiado por la energía, que en esta zona hay pociones de salud a puñados. Al otro lado, más allá del edificio en llamas, hallarás a otro rehén y un power-up de





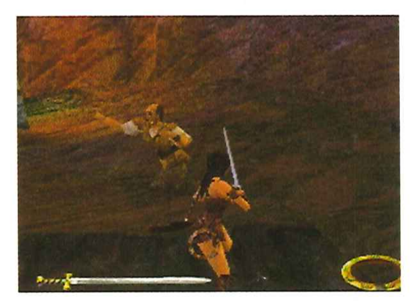


súper chakran, que convierte tu chakran en un misil rastreador.

Recorre el camino que sale de esta área en dirección al puerto. No dejes de moverte, eso sí, o las flechas del barco te convertirán en una almohadilla de alfileres. Detrás del edificio de la izquierda hay una invulnerabilidad: úsala de inmediato para protegerte de las flechas. Salva a los rehenes que aquí encuentras y sube por el camino empinado desde el área del puerto para dar con otro cautivo a la derecha. A la izquierda hay una llave y la salida del nivel.

AYÚDAME

Hay más de cuatro rehenes en el nivel, así que el éxito no debería hacerse de rogar. Pero ten cuidado porque si te acercas demasiado sus captores los ejecutarán. La única manera de garantizar su seguridad es matar con el chakran a los piratas que los custodian.









NIVEL 3 PACTOLUS, EL REY DE LOS PIRATAS

En el cruce en forma de T tira por la izquierda, donde hallarás una puerta en llamas y el primer pergamino. No puedes cruzar la puerta, así que vuelve más allá de por donde viniste hacia el área del muelle de los pescadores. Verás una caja colgando de una cuerda: usa la espada para cortarla y pasa por las cajas mediante saltos largos. Si golpeas el tiburón que hay al otro lado, caerá un montón de basura, pero no hay nada útil. Así que pasa por las cajas del otro lado a una zona elevada que está encima del principio del nivel.

Verás un escudo a tu izquierda y una carreta de heno a tu derecha. Toma el escudo si te hace falta y luego dale dos veces a la carreta para que eche a rodar. La carreta derribará una alcubilla que extinguirá el fuego, permitiéndote pasar. Ve hacia la plaza, matando piratas mientras avanzas, para enfrentarte a Pactolus. La mejor forma de agredirle es usar siempre el ataque de rodilla, pero asegúrate de acabar rápido con él, porque cada cierto tiempo dos sicarios se meten por medio para echarle una mano. En esta zona se encuentra el último pergamino y una joya de resurrección, que actúa como punto de grabación.

NIVEL 4 LA ISLA DE KRONOS

En la playa es buena idea ponerse en marcha lo antes posible, porque el cíclope del lugar te lanza unos guijarros descomunales. Antes de poder dejar la playa, no obstante, debes engañarlo para que se cargue las rocas que te cortan el paso. Para ello ponte cerca de las rocas y sal corriendo en el último momento. A la derecha de la playa, detrás de otras rocas, hallarás el primer pergamino y una

1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
EDITOR: EA
DISTRIBUIDOR: EA
PRECIO: 7.990 PESETAS



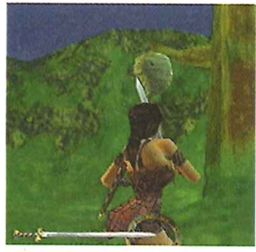
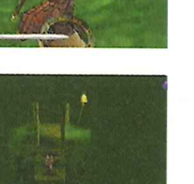


▲ Corta la cuerda para tirar la caja al agua y poder saltar encima de ella.










espada. Vete de la playa y tira por el camino de la montaña, recogiendo el pergamino a tu paso por la orilla del oasis. En la cima volverás a vértelas con el cíclope. Guarda las distancias y usa el chakran para darle en el ojo antes de acercártele corriendo y asestarle un tajo a los dedos.

NIVEL 5 TRAS EL RASTRO DE GABRIELLE

Aquí los malos empiezan a ser algo más duros, y hay montones de golosinas que recoger, así que manténte alerta. Atraviesa el valle, teniendo bien presentes a los arqueros de encima y a los soldados de delante. Usa el chakran con los arqueros y sube por los salientes al final del valle. En lo alto verás una colina con el primer pergamino. Hazte con él y continúa por el camino de enfrente, donde te encontrarás una gran concentración de soldados.

Cuando llegues al cruce en forma de T, tuerce a la derecha. Sigue la señal hacia la colmena y mata a los dos arqueros de allí. A continuación, golpea con el chakran la colmena que cuelga del árbol y vuelve a galope tendido más allá del cruce en forma de T para encontrar a una gran criatura que vigila un puente. Corre directo hacia esta estructura, y las abejas que te persiguen deberían encargarse de este individuo. Antes de cruzar el puente, date la vuelta para pillarte el pergamino que tienes justo detrás tuyo. Ahora cruza el puente, pero ve rápido porque se hunde justo después de pasar tú.

MÁS QUE UNA SIMPLE CHICA BONITA

El juego está repleto de power-ups para que los recojas
Estos son los más importantes...




RECOBRAR ENERGÍA
Usa pociones de energía para reponer un poco de fuerza vital a fin de que Xena pueda seguir adelante un poco más. Si tienes una guardada, se activará de forma automática.

CONGELADOR
Esencial para cuando te acometen tres o más atacantes en áreas reducidas donde no puedes salir corriendo.




MANO DE ZEUS
Otro buen power-up a usar al ser atacado por hordas y jefes. La electricidad que desprende tu espada infligirá grandes daños.

ESPADA ÍGNEA DE PROMETEO
Va de perilla cuando tienes todo un escenario lleno de enemigos. Una vez encendida, cada uno de tus adversarios morirá poco a poco, permitiéndote concentrarte en los demás.



INVULNERABILIDAD
El clásico power-up definitivo te brinda un suministro limitado de escudo. Úsalos con prudencia en situaciones de apuro porque son pocos y muy espaciados.

NIVEL 6 EL CASTILLO DE VALARAN



Antes de ir a ningún sitio desde la salida, gírate y toma para más adelante la invulnerabilidad que hay a tus espaldas. Ahora cruza el puente, matando al guardia en el trayecto, y hazte con el primer pergamino del otro lado, a la izquierda.

Al doblar la esquina, observarás que el castillo de delante ha empezado a disparar sus catapultas, así que sácale partido a la invulnerabilidad. Mientras eres inmune, cruza corriendo el campamento de delante del castillo, ignorando a los guardias hasta llegar al foso defensivo. Una vez allí, ponte en el lado de más a la derecha y usa el chakran para eliminar las cadenas que mantienen arriba el puente levadizo. Haz lo mismo al otro lado, ¡y ya estarás dentro!

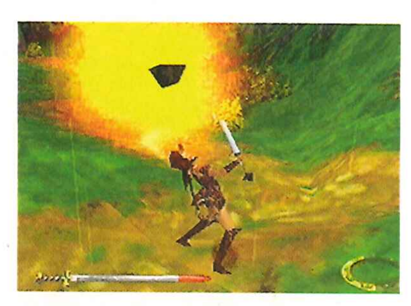


LAS ALMENAS
Para conseguir el segundo pergamino, debes estar junto a la señal (al otro lado del campamento mirando desde el foso junto a la pared) y esperar que disparen una catapulta. Esquiva el meteoro y salta a través del muro roto para dar con el pergamino en las almenas.

NIVEL 7 EL SECRETO DE VALARIAN



Antes que nada, usa el chakran para liquidar a los arqueros de los tejados. Una vez eliminados todos ellos, toma el pergamino del patio y ponte a matar a todos los guardias que empiezan a aparecer. El segundo pergamino de este nivel está oculto arriba en las almenas. Para echarle el guante debes empujar la catapulta que hay por ahí y alinearla con el rincón del





patio, cerca de la carreta. Dale a la cuerda para soltarla y la pared se derrumbará, dejándote dar un salto y hacerte con tu recompensa.

Tras encargarte de todos los guardias, tres figuras saldrán de una puerta al fondo del patio. Estos guardaespaldas son duros, pero no invencibles: la mejor táctica es bloquearles los ataques hasta que hagan una pausa, arrearles entonces una patada y volver a bloquear. Las patadas dañan más que la espada.

NIVEL 8 EL LABERINTO

Al entrar, ve a la izquierda y gira de inmediato otra vez a la izquierda para dar con el primer pergamino. Sigue el corredor y salta los huecos del suelo: es mejor evitar del todo a las arañas, ya que matarlas puede costar lo suyo. Orientarte por el laberinto no debería ser un problema, ya que sólo hay una ruta. En algún momento llegarás a un corredor lleno de telarañas: mata a las arañas de aquí y al final descubrirás un interruptor. Usa el chakran para tirar ahí el cadáver momificado. Hecho esto, regresa hasta volver al principio del nivel.

Esta vez tira por la ruta que va a la derecha, antes obstruida por una puerta, y ve siguiendo los corredores. Ten, no obstante, mucho cuidado con el minotauro, quien te embestirá y saldrá corriendo. Cuando llegas a la sala de Gabrielle, la puerta se cierra detrás de ti y el minotauro te ataca. Asegúrate de agenciarte la joya de la resurrección y el segundo pergamino del centro de la sala antes de matarlo. Para derrotarlo, debes usar el chakran: con dos impactos debería bastar, pero deberás ir rápido porque no para de arremeter contra ti.



SALA DE LOS FORJADORES

En el nivel del laberinto, justo antes de salvar a Gabrielle, la compañera de Xena, sigue adelante y ver por los corredores hasta el final, para encontrarte una poción de energía y una antorcha en la pared. Si te acercas a la pared con la antorcha, hallarás una sala secreta.

NIVEL 9 EL PUEBLO DE LAS AMAZONAS RENEGADAS

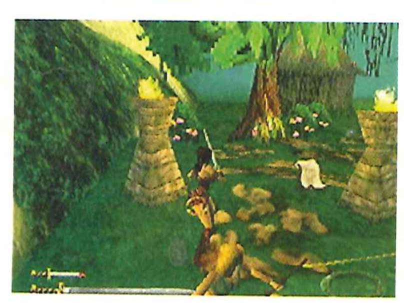
Ya tienes a Gabrielle a tu lado, lo cual, lejos de facilitar las cosas, las empeora, porque tienes que protegerla y mantenerla con vida para terminar el nivel. Las amazonas son muy, pero que muy difíciles de vencer, y la mejor táctica es, de nuevo, usar el chakran tanto como puedas. Procura saltar además todos los ataques rodantes. El primer pergamino está ante ti al empezar, mientras que el segundo se puede encontrar en el centro del pueblo, cerca del puchero. Hay power-ups más que suficientes esparcidos por ahí como ayuda, y puedes hallar la llave de la puerta en una de las jarras en torno al borde del nivel.

NIVEL 10 RÍOS DE SANGRE

Asegúrate de vigilar otra vez a Gabrielle en este nivel, y ten cuidado con las amazonas armadas con boomerangs: ¡si eres lo bastante bueno, puedes incluso detener el boomerang en el aire con tu chakran! Recoge el primer pergamino, delante de ti al principio, y detrás de él encontrarás una nueva arma, la vara. Practica un poco con ella y luego prosigue por los puentes, recogiendo el segundo pergamino por el camino. Si giras a la derecha justo antes del tercer puente, hallarás un área oculta que lleva a unos cuantos power-ups.

Sigue adelante hacia una gran puente suspendido: ve con extrema precaución al cruzarlo, ya que desde cada lado te arrojarán boomerangs para hacerte caer. Al otro lado del gran puente puedes encontrar otra área secreta. Déjate caer cerca de la catarata, en el saliente de debajo, y cruza de un salto la parte de delante del agua hacia otro saliente. Síguelo por una espada y otras golosinas antes de abandonar el nivel.





NIVEL 11 EL TEMPLO PERDIDO DE LOS TITANES

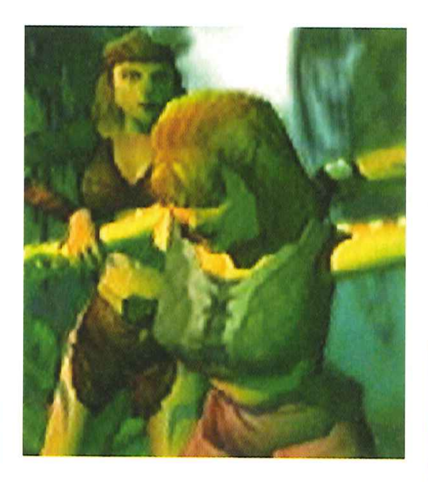
Recoge la vara y la poción de energía que hay junto a la puerta, y enfila luego el camino que tienes ante ti y que va a la arena, escenario de la confrontación con la líder amazona. Sin embargo, antes de ponerte a matar a nadie, toma el pergamino del centro, sube por el camino que hay al lado de la cascada y crúzala de un salto para hacerte con el segundo pergamino.

Para derrotar a la reina amazona, primero debes ocuparte de todas las amazonas del área y sus dos guardaespaldas. Si pierdes la vara en una pelea, encuentra enseguida otra o no tendrás ninguna posibilidad contra la hordas. Tras haber cascado a la reina amazona, la diosa malvada Kalabrax se presenta como enemiga tuya ¡y te envía al infierno!

NIVEL 12 LA GUARIDA DE DYZAN

Bienvenido/a al infierno. Píllate de inmediato los dos pergaminos, que te darán consejos sobre cómo vencer a Dyzan, y prepárate luego a correr. Dyzan es vulnerable a los





ataques cuando está en las lagunas de lava, cada una de las cuales tiene encima una estalactita que puedes hacer caer sobre su cabeza mediante el chakran. La mejor estrategia es salir corriendo, situarte de forma que haya una laguna de lava entre él y tú y disparar al techo cuando se acerque a la laguna. Tres impactos deberían bastar para acabar con él, y luego podrás dejar el nivel.

NIVEL 13 EL CAMINO AL HADES

Dobla la primera esquina y mata a los dos zombis que surgen del suelo. Toma el primer pergamino y ábrete camino por las plataformas. Por aquí es conveniente moverse tan rápido como sea posible, ya que unos murciélagos a los que es imposible acertar tienen la molesta costumbre de descender en picado hacia ti. Apartada a la izquierda hay una joya de resurrección que puedes tomar si es necesario. Enfila el camino de la derecha y ve más allá de las gárgolas de aliento ardiente hasta llegar a las plataformas que se hunden. Síguelas primero por la ruta de la izquierda para hallar un interruptor de calavera que suelta un gólem en la salida del nivel. Ahora vuelve, siguiendo esta vez la ruta de la derecha para conseguir el segundo pergamino. Dirígete a la plataforma donde está ahora el gólem. Tras matarlo, debes volver a accionar el interruptor para poder salir.



▲ Para derrotar a Dyzan, tira las estalactitas encima de su cabeza con el chakran.







▲ Esta joya de resurrección es más que útil teniendo en cuenta la cantidad de gárgolas escupe-fuego que hay en El camino al Hades.



CONSEJO

Practica cómo combinar patadas y sablazos para extender la longitud de cada ataque. Ésta es una técnica de supervivencia necesaria en niveles posteriores.

EL GÓLEM

Para derrotar al gólem, tienes que hacerlo caer a la lava. Esto puede ser bastante difícil porque alrededor de la plataforma hay unos pilares que evitan que se precipite, pero si lo alineas bien y usas el ataque rodante una y otra vez, no debería llevarte mucho tiempo.







▲ Deja tranquila la espada cuando te encuentres a este señor. No querrás lonchear a tu amigo, ¿no?



CONSEJO

Usa tu Chakran tanto como te sea posible para derribar enemigos desde lejos. Causa mucho más daño que la espada y evita que te golpeen.



CONSEJO

Cuando te ataca más de un enemigo, la mejor táctica suele ser alejarte corriendo y cargártelos luego uno a uno a medida que se te acercan.



CONSEJO

No uses los power-ups hasta estar seguro de que vale la pena, pero ten en cuenta que no los puedes llevar contigo al siguiente nivel.

NIVEL 14 LAS TRAMPAS DE CHARON

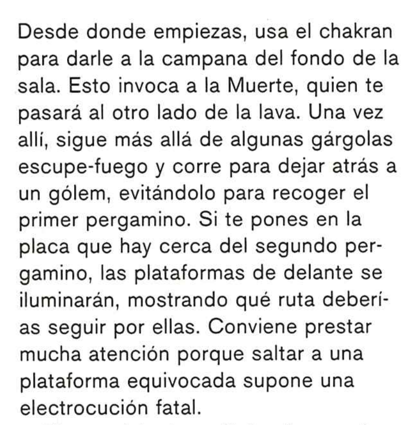
Baja los escalones y toma el primer pergamino. Desde aquí verás dos interruptores a cada lado y una catarata de lava delante. Usa el chakran para tirar una estalactita que cuelga a la derecha y acércate a ese interruptor. Una vez accionado, permitirá el acceso al interruptor de la izquierda. Dale al segundo interruptor para detener la cascada y poder pasar a través de ella.

Ve a la arcada del centro de la nueva sala, atravesando con rapidez el puente que se desploma. Cruza otros dos puentes y acabarás delante del segundo pergamino. Tómalo y salta a la larga plataforma de delante. Una vez ahí, usa el chakran para darle al interruptor de delante y la plataforma girará para mirar a la salida del nivel.

NIVEL 15 EL CASTILLO DEL INFIERNO

Desde donde empiezas, usa el chakran para darle a la campana del fondo de la sala. Esto invoca a la Muerte, quien te pasará al otro lado de la lava. Una vez allí, sigue más allá de algunas gárgolas escupe-fuego y corre para dejar atrás a un gólem, evitándolo para recoger el primer pergamino. Si te pones en la placa que hay cerca del segundo pergamino, las plataformas de delante se iluminarán, mostrando qué ruta deberías seguir por ellas. Conviene prestar mucha atención porque saltar a una plataforma equivocada supone una electrocución fatal.

Sigue adelante y píllate el segundo pergamino delante del pozo de las almas. Para pasar esta parte, debes extinguir con tu chakran todas las llamas verdes en lo alto de cada pilar. Interesa eliminar primero las de la derecha, ya que unos espíritus intentarán detenerte, y lo único que puedes hacer es retirarte, lo cual no te deja ver bien las llamas de la derecha. Ve rápido porque un toque de los espíritus significa la muerte. Una vez que acabes, agénciate la espada y sal del nivel.



NIVEL 16 EL PUEBLO DE T'IR NA

Recoge el pergamino del principio y tira a la derecha, colina abajo, para hallar un interruptor oculto en el costado de uno de los edificios. Acciónalo para abrir un puente en la parte alta de la ciudad.

Vuelve al principio y sigue el otro camino que sube por la colina, tomando el pergamino de la izquierda por el trayecto, hasta llegar al puente de peaje abatido. Para pasar aquí debes usar un salto largo. Una vez allí, toma la espada de la izquierda y baja a saltos por la pendiente empinada de la derecha para salir del nivel.

NIVEL 17 RESCATAR A FEI, EL ADIVINO

En este nivel la clave es la discreción, así que usa el chakran para conseguir unas muertes rápidas y evitar así que nadie alerte a más guardias. Sigue la parte alta del precipicio, recogiendo el primer y el segundo pergamino, y pasa luego por el puente para entrar en el pueblo. Cuando llegues al centro del pueblo, rescata de inmediato a Fei de su captor para que eche a andar. Fei te conducirá a la salida del nivel. No olvides concentrarte en protegerlo y manténte cerca para asegurarte de que no deja de andar. Si vagas demasiado lejos y se detiene, grupos de guardias lo atacarán.

NIVEL 18 LA LIRA DE ORFEO

Desde el principio, sigue el camino que tienes delante, recogiendo el primer pergamino. Llegarás a tres pilares. Sube por ellos a saltos para hacerte con una invulnerabilidad. Sigue más allá y hazte con el segundo pergamino en la cara del precipicio a mano derecha. Un pequeño trecho colina arriba y te encontrarás en una gran zona descubierta con el brujo. Sin embargo, no uses aún la invulnerabilidad, porque la necesitarás más adelante. Empieza a atacarlo, pero ten cuidado con sus ataques de hielo y fuego, los cuales puedes esquivar fácilmente con una rueda o un salto. Cada vez que le haces daño, desaparece y reaparece cerca de ti, normalmente detrás.

Una vez que se le agote la energía, el brujo saldrá volando: si te fijas adónde va, observarás que pasa volando a través de una puerta en la esquina superior del escenario. Ábrete paso hacia esta puerta, gírate y ponte de cara al rincón más alejado de la zona. Dispara el chakran en esta dirección y apúntalo hacia un interruptor de hielo que encontrarás allí. Una vez accionado, la puerta se abrirá y volverá enfrentarte al brujo.

CONFRONTACIÓN FINAL CON EL BRUJO

Cuando entres en la sala para volver a reunirte con el hechicero, verás que hay símbolos alrededor de toda la sala y en torno al pilar del centro en el que se encuentra. Usa ahora tu invulnerabilidad y corre en círculo, golpeando cada uno de los símbolos alrededor del centro hasta que concuerden con el símbolo de la pared de encima. Con esto destruirás al brujo.











NIVEL 19 LAS TRES HERMANAS

Hazte con el primer pergamino que tienes ante ti y salta por las plataforma a un área elevada donde te enfrentas a la primera de las hermanas. Ten cuidado con su mirada verde, que te convertirá en piedra, y con sus ataques con la cola, que pueden tumbarte. Si pierdes mucha energía, sólo has de romper todas las jarras que hay por ahí para conseguir power-ups y energía. Tras matar a la primera hermana, pasa por las puertas que se abren, agenciándote el segundo pergamino. Ve al largo del saliente, vigilando con las arpías que intentan hacerte caer.

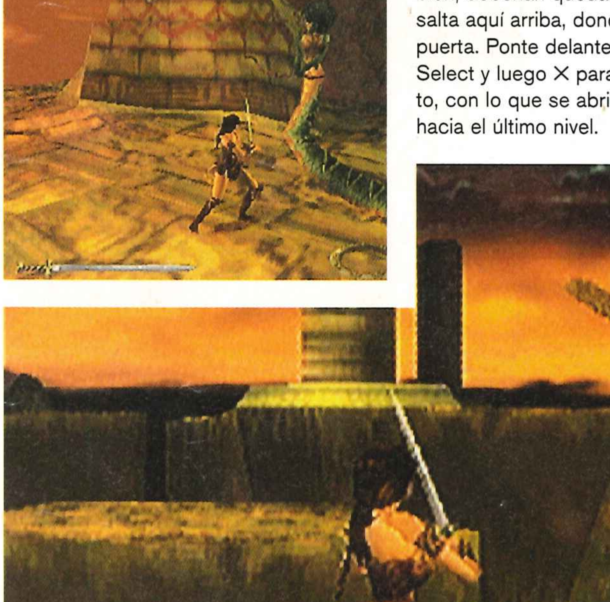
Puedes esquivarlas o matarlas antes de tu encuentro con la segunda hermana. Tras cargártela, ve hacia la puerta que se abre y mira por el camino detrás de la roca para hallar una joya de resurrección. A la tercera hermana la puedes encontrar recogiendo una segunda joya de resurrección en la puerta de la siguiente área. Córtala en rodajas y busca un teletransporte apartado del lado, que te llevará al siguiente nivel.

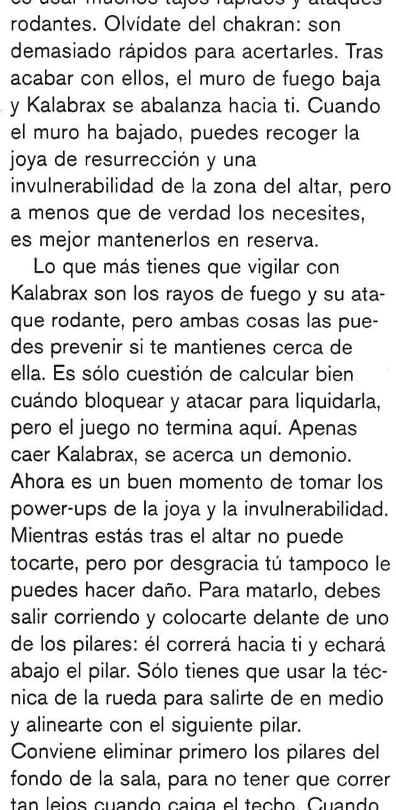
NIVEL 20 EL DESAFÍO

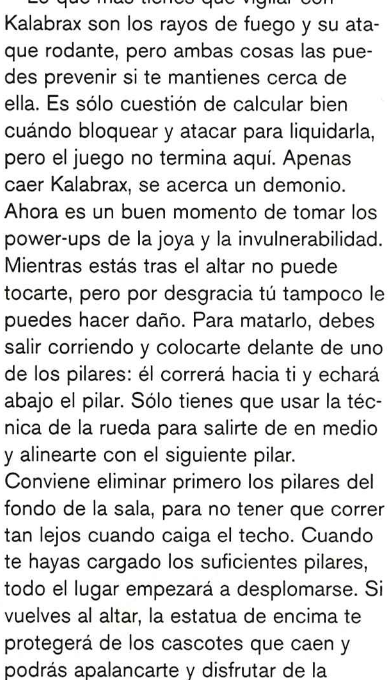
A la derecha del primer pergamino ante ti, verás un ogro. Hazte con el pergamino y acércate a él. Con todos los ogros de este nivel se aplica el mismo proceder: debes hacerlos caer por el borde. La mejor forma de hacerlo es ponerse cerca del borde, dejar que vengan hacia ti, sortearlos y ponerse detrás para propinarles un patadón que los envíe a hacer gárgaras. Si te quedas cerca de ellos, no podrán usar su porra para atizarte. Tras encargarte del primer ogro, verás que de un pilar en una parte diferente del nivel sobresale un cilindro de oro: memoriza el orden en que surgen todos ellos, porque más adelante te va a hacer falta.

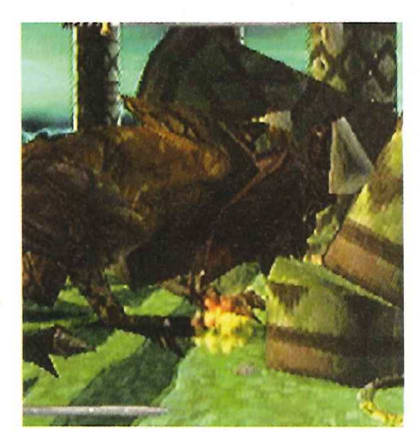
Ahora baja al eje central y al pilar, donde verás tres caminos que se alejan. Sigue el de la derecha para matar al siguiente ogro, y luego el de la izquierda par apelar al tercero, antes de tirar por el del medio. Cárgate al ogro que te encuentras aquí y verás una señal que apunta al espacio desde la zona en la que éste estaba. Salta por las plataformas a las que señala hasta llegar a una llave y una joya de resurrección. Ahora vuelve al centro y esta vez ve de nuevo por el camino de la izquierda y acércate a las puertas para usar la llave. Este ogro es un poco más difícil de liquidar, porque también hay arpías atacándote, así que emplea la espada para echarlo para atrás, ya que cualquier mandoble al azar acabará con los monstruos voladores.

Una vez que hayas finiquitado a los cinco ogros, regresa al principio del nivel, donde verás una señal que apunta a la salida del nivel y al órgano improvisado. Ahora acaba con las arpías que queden y toma el segundo pergamino. Deberás tirar todos los cilindros en el mismo orden en el que ascendieron: si lo haces bien, deberían quedarse abajo. Ahora salta aquí arriba, donde hallarás una puerta. Ponte delante de ella y pulsa Select y luego X para tocar el instrumento, con lo que se abrirá el teletransporte hacia el último nivel.









NIVEL 21 EL TEMPLO DE LOS PINÁCULOS

En cuanto entras en la arena, un muro de fuego se alza en torno a tu archienemiga, Kalabrax, evitando que la alcances, y salen a toda prisa dos guardaespaldas empuñando unas guadañas. Si vas rápido, puedes tomar los pergaminos de cada rincón antes de que te ataquen, pero es mejor eliminar primero a uno de los guardaespaldas. La mejor táctica para los guardaespaldas es usar muchos tajos rápidos y ataques rodantes. Olvídate del chakran: son demasiado rápidos para acertarles. Tras acabar con ellos, el muro de fuego baja y Kalabrax se abalanza hacia ti. Cuando el muro ha bajado, puedes recoger la joya de resurrección y una invulnerabilidad de la zona del altar, pero a menos que de verdad los necesites, es mejor mantenerlos en reserva.

Lo que más tienes que vigilar con Kalabrax son los rayos de fuego y su ataque rodante, pero ambas cosas las puedes prevenir si te mantienes cerca de ella. Es sólo cuestión de calcular bien cuándo bloquear y atacar para liquidarla, pero el juego no termina aquí. Apenas caer Kalabrax, se acerca un demonio. Ahora es un buen momento de tomar los power-ups de la joya y la invulnerabilidad. Mientras estás tras el altar no puede tocarte, pero por desgracia tú tampoco le puedes hacer daño. Para matarlo, debes salir corriendo y colocarte delante de uno de los pilares: él correrá hacia ti y echará abajo el pilar. Sólo tienes que usar la técnica de la rueda para salirte de en medio y alinearte con el siguiente pilar. Conviene eliminar primero los pilares del fondo de la sala, para no tener que correr tan lejos cuando caiga el techo. Cuando te hayas cargado los suficientes pilares, todo el lugar empezará a desplomarse. Si vuelves al altar, la estatua de encima te protegerá de los cascotes que caen y podrás apalancarte y disfrutar de la secuencia de vídeo final.







▲ Kalabrax alza muros de fuego a su alrededor. Cuando tengas la oportunidad, recoge los pergaminos de las esquinas.



CONSEJO

Asegúrate de soltar R1 una vez que hayas impactado en un blanco con el chakran, porque Xena puede recogerlo por sí misma mientras tú te dedicas a matar.



CONSEJO

A lo largo del juego puedes abrir a patadas puertas que a menudo te proveen de energía y power-ups de utilidad.



¿ALGUNA VEZ HAS SOÑADO CON GANAR UNA MEDALLA DE HONOR? PUES GRACIAS A NUESTRA COMPLETA Y DETALLADA GUÍA, SERÁS EL SOLDADO CON MÁS MÉRITOS PARA SER CONDECORADO DESDE QUE RAMBO DECIDIÓ DARSE UN GARBEO POR VIETNAM.

MEDAL OF HONOR



MISIÓN 1: RESCATAR AL AGENTE DEL G3

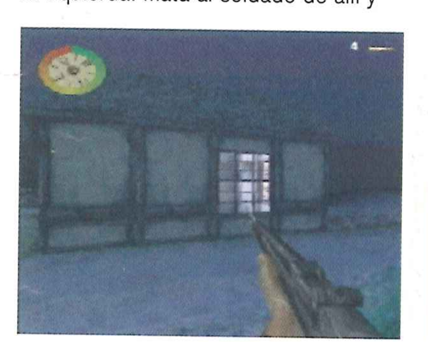
MISIÓN 1.1 ENCONTRAR EL AVIÓN DERRIBADO

Recuperar el libro de vuelo > Encontrar el avión derribado > Entrar en el pueblo

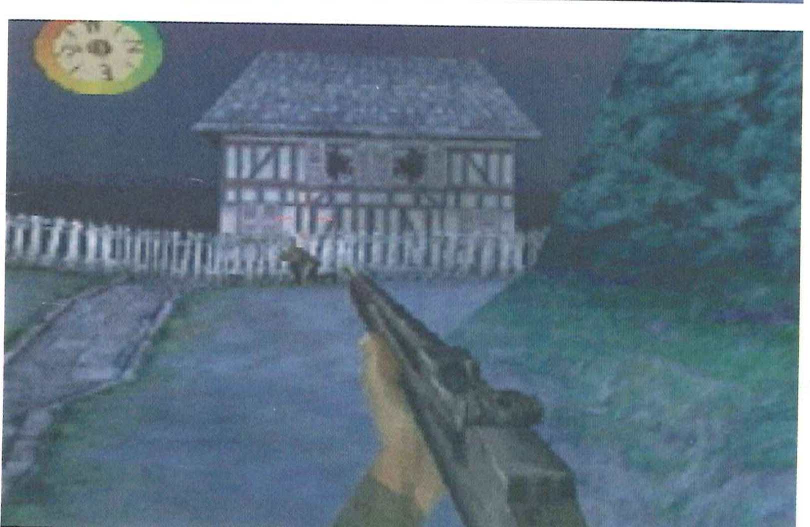
La tarea es de una relativa sencillez, ya que la escasa presencia enemiga en la zona es una buena introducción al combate que imperará en las fases posteriores del juego. Usa esta fase para habituarte a los controles del juego.

Avanza y elimina al soldado enemigo que se encuentra solo. Cuando llegues a la casa de labranza, elimina a los dos soldados de la zona. Ahora entra en el edificio (usa □ para abrir la puerta) y recoge el primer botiquín de primeros auxilios y cartuchos de rifle. Sal y ve por la carretera. Mata a los dos soldados que hay a lo lejos y sigue adelante. Llegarás a una torreta armada a la izquierda de la carretera (aquí hay una mochila de campaña de cirujano). Manipula el arma poniéndote detrás y pulsando □. Úsala contra los dos soldados nazis de la carretera de la izquierda. Deja el arma y baja por la carretera. No pierdas de vista el giro de la izquierda: mata al soldado de allí y ve por él recorriendo un corto trecho a por unas granadas.

Ahora vuelve a la carretera principal y tira adelante hasta llegar a un pueblecito. Sigue la carretera y activa la tortea armada. Úsala para eliminar a los malos de los alrededores. Sigue recorriendo el camino y tuerce a la izquierda para pasar por una abertura, toma el botiquín y sube las escaleras. Ahora agáchate y gatea a través de la pequeña abertura de la pared. Recoge del suelo el libro de vuelo del piloto (Pilot Logbook) y sigue por esta ruta lineal, matando a todo enemigo que te encuentres por el camino. Al final llegarás a un cruce: a tu izquierda hay un cercado infranqueable, así que gira a la derecha y pasa por encima del puente. Sigue adelante hasta llegar a un oficial de la Gestapo y el avión abatido. Cárgate a todos los enemigos de la zona y toma el *kit* de campaña de cirujano de detrás del avión. Prosigue por la carretera y dirígete a la última entrada del lado de la derecha. Ábrela y prepárate para liquidar a los dos últimos soldados. Una vez muertos, cruza para completar el nivel.







MISIÓN 1.3 PERSECUCIÓN EN LAS CLOACAS

Hacerse con el maletín del G3 > Localizar el arsenal de la resistencia > Salir de las cloacas

Empieza examinando el cadáver del rincón derecho de la sala y quédate el maletín. Ahora ve por el túnel, pero está te alerta para encontrarte un nuevo tipo de enemigo: el pastor alemán. Al final del

2 JUGADORES
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
EDITOR: EA
DISTRIBUIDOR: EA
PRECIO: 7.990 PESETAS

MISIÓN 1.2 INSPECCIONAR EL PUEBLO

> Neutralizar al menos a 8 agentes de la Gestapo
> Destruir la radio de la unidad
> Encontrar el escondrijo de la resistencia

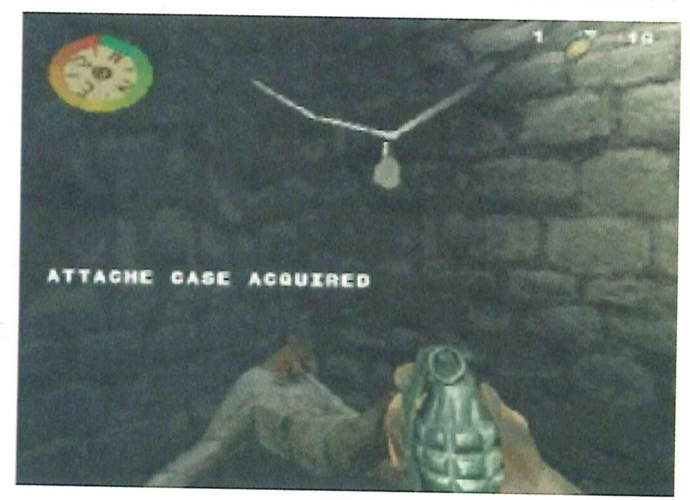
Este nivel es bastante lineal así que no es fácil perderse. Avanza por la primera calle y tuerce por el último giro a mano izquierda. Aquí hallarás el transmisor de radio del enemigo: destrúyelo con unos cuantos balazos de rifle. Sigue avanzando por las calles, asegurándote de matar a todo agente de la Gestapo que te encuentres (son los de negro). Al final llegarás a un puente: fíjate en el pequeño hueco del lado derecho, cerca del principio. Ahora sigue a través del puente y destruye a los agentes de la Gestapo del otro lado.

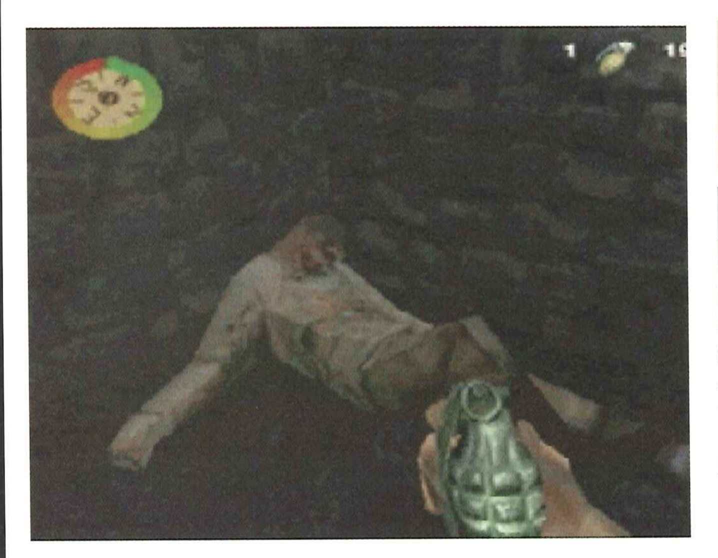
Cuando hayas despejado el área, vuelve y déjate caer por el huequecito junto al puente que viste antes. Sigue adelante y cruza el puente de hierro, pasando luego por el hueco de la izquierda. Recorre los túneles y al final llegarás a una escalera. Sube por ella y ve por la calle (vigila con las tropas que se ocultan en las ventanas). En un momento dado encontrarás un tramo de escaleras a la izquierda. Súbelas y sigue hasta llegar a una sala llena de cajas con soldados que se esconden detrás. Aquí el método más eficaz de encargarte de las tropas es lanzar una granada y salir enseguida. Tras la explosión, puedes continuar a través de la sala.

Sigue la calle y al final llegarás a nuevos túneles. Ve por ellos e irás a parar a otra sala llena de cajas. Una vez más, arroja un par de granadas. Si hay algún superviviente, sólo tienes que disparar unas cuantas veces a las cajas para volarlas. Atraviesa la sala y sigue hasta llegar a una plaza de mercado con un gran tanque (inoperante) en medio. Mata a las tropas que haya y sigue adelante. Acabarás llegando a una sala al final de las calles que sirve de entrada al escondrijo secreto de la resistencia. Para completar este nivel, sólo has de dejarte caer por el agujero del fondo a la izquierda de la sala.









▲ "Creía que podía controlarla, creía que yo era más fuerte que ella..." Recuerda: las granadas no te hacen más fuerte ni más atractivo. Simplemente di no.

primer túnel llegarás a un cruce. Gira a la derecha y sigue hacia el final de este túnel (explora los túneles pequeños del camino para hallar mochilas de salud y munición). Al final, gira a la izquierda y el camino se dividirá en dos: enfila el túnel de la derecha hasta llegar a otra bifurcación. Ahora tuerce a la derecha. Ante ti estará la puerta rota que da al arsenal de la resistencia: sólo tienes que echarla abajo a tiros y entrar.

Una vez que te hayas hecho con los ítems del interior, sal y gira a la derecha. Esta ruta conduce a un callejón sin salida, pero aquí hay algunos suministros. Ahora da la vuelta y ve más allá del cruce por el que viniste (la ruta a mano izquierda). Al final del túnel, gira por la derecha para enfilar un pasadizo con conductos esparcidos a cada lado. Recórrelo y dirígete al nivel elevado. Ahora sigue este camino hasta llegar a una gran sala abierta con una escalera que se adentra en ella. Baja por dicha escalera y sigue el pasadizo que tienes justo delante. Gira a la izquierda en la siguiente encrucijada para entrar en una gran sala cuadrada. Ahora sólo has de matar a las tropas aquí presentes y abrirte paso hacia la salida de la derecha.







CONSEJO

Si haces saltar una alarma de intrusos, dispárale unas cuantas *balas* para restablecer el silencio en la zona.



MISIÓN 2: DESTRUIR EL POTENTE CAÑÓN GRETA

MISIÓN 2.1 COLARSE EN LA ESTACIÓN DE FERROCARRIL

Cambiar a otra vía .> Obtener el Ausweis Blau (identificación azul) > Obtener el Ausweis Rot (identificación roja)

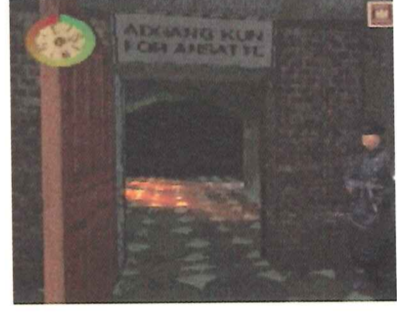
Recuerda, esta misión la diriges con la apariencia de un oficial alemán, así que usa la cautela y no los tiroteos a saco. No saques la pistola a menos que debas, y, una vez usada, vuelve a enfundarla enseguida. Además, cuando te pidan la identificación, haz lo que te dicen y muestra a los guardas tu pase.

Desde el principio, baja los escalones y gira a la derecha. Sube por la escalera del lado izquierdo y ve por la pasarela hasta llegar al panel de control. Dispara enseguida al guardia y recoge la identificación azul que deja caer. Manipula ahora el panel de control para cambiar la vía. Baja por la escalerilla y ve escaleras arriba: esta vez gira a la izquierda. Cuando llegues al guardia, muéstrale tus papeles y abrirá la puerta. Crúzala y sube las escaleras que hay ante ti.

Mira a tu izquierda y verás un enrejado abierto en la parte inferior de la pared. Agazápate y ábrete paso por el pozo de ventilación. Haz saltar el enrejado del final con un disparo y mata enseguida al guardia del despacho. Recoge la identificación roja del suelo y sal por la puerta. Enseña la nueva identificación al guardia de la siguiente sala, quien te abrirá las puertas y te dejará pasar a la estación de tren. Ahora sólo has de mostrar tu identificación a los dos guardias que te encuentras y seguir el giro del lado derecho de la zona, que lleva a la salida.



▲ Si enseñas tu identificación evitarás que los enemigos se fijen demasiado en ti.



▲ Lo malo de los enemigos de *Medal of Honor* es que, ante todo, son unos *nazineriosos*.

MISIÓN 2.2 HALLAR EL PAQUETE DE REGALO

Robar la lista de la carga > Obtener el Ausweis Rot (identificación roja) > Dar con el paquete de regalo > Inutilizar la locomotora de reserva > Seguir las vías hacia el túnel de la vía

Al igual que antes, este nivel requiere un enfoque sigiloso para completarlo con éxito. Cuando mates a alguien, asegúrate de que no haya nadie cerca, y enfunda siempre el arma para no llamar la atención.

Al principio, tira a la izquierda y sube la rampa. Toma la lista de la carga (Freight Manifest) que hay en la pared: es un trozo de papel blanco. Ahora vuelve al punto inicial y ve a la derecha (procura no pasar demasiado cerca de las unidades de alarma porque podrías hacerlas sonar). Sigue a través de la puerta de corredera plateada y continúa hasta llegar a un nazi parado junto a un escritorio en el que se encuentra la identificación roja; aguarda a que no haya más soldados por ahí y mata enseguida al nazi con la pistola (un tiro a la cabeza bastará). Píllate la tarjeta y ve por la derecha para salir al andén de la estación.

Tuerce a la derecha y ve más allá del guardia de patrulla. Cuando se aleje, cárgate enseguida al otro guardia, cuélate tras la esquina y abre la funda de guitarra del suelo: dentro hallarás el paquete de regalo y un rifle. Ahora vuelve al principio del nivel: cerca hay una puerta custodiada por un soldado. Enséñale tu nueva identificación y te dejará entrar. Dentro, ve a la parte delantera del tren y pulsa 5 para instalar los explosivos. En cuanto lo hayas hecho, lárgate de ahí. Vuelve al trote al andén, pero esta vez tira a la izquierda. Sigue en esa dirección e ignora a los guardias que te disparan hasta llegar al final del nivel.



MISIÓN 2.3 — EL DESFILADERO

Provéete de granadas > Destruye el contenedor de combustible > Sal del desfiladero

En esta misión, también basada en gran parte en el sigilo, debes echar mano del rifle que hallaste en el último nivel para despachar a los enemigos desde lejos. Asimismo, la ruta está plagada de búnkers con ametralladoras: más vale no pasarlos directamente, así que deberás localizar su entrada trasera. Entrar a saco, con todas las armas en acción, no te llevará ahora a ninguna parte.

Baja por la vía y cárgate al soldado del puente de encima mediante el rifle de francotirador. Sigue adelante hasta ver una señal al lado de la vía que tiene un número 1. Tuerce a la derecha y tírate al túnel pequeño. Gatea por él hasta poder ver al soldado del búnker que manipula la ametralladora. Elimina al confiado nazi y pillate enseguida la ametralladora fija. Envía a los soldados que aparezcan a reunirse con su creador y luego registra el búnker para dar con las granadas de mano. Para salir del búnker, dispara a los ítems que hay junto a la entrada: tras un par de tiros, saltarán por los aires, llevándose la puerta con ellos. Sal y continúa avanzando por la vía; llegarás a otra señal con el número 2. Gira a la izquierda para enfilar el pasadizo y toparás con un soldado que se toma un descanso. Mátalo desde lejos con el rifle de francotirador. Ahora ve por el camino y encontrarás los contenedores de gasolina: vuélalos con una sola granada de mano. Vuelve a la vía principal. Ahora sólo queda escapar.

Sigue yendo por la vía principal hasta encontrar una señal roja. Gira a la derecha bajando por el camino: ignora la caída (por ahora) y sigue todo recto. Llegarás a un gran claro con un pequeño campamento. Liquida a los soldados de abajo con el rifle de francotirador, déjate caer y toma los suministros de la tienda. Ahora vuelve a la caída que pasaste de largo y sigue por el túnel como antes. Mata al soldado de dentro y ametralla a las tropas que acechen fuera. Una vez más, para salir debes disparar a los ítems junto a la puerta.

Sigue avanzando por la vía (eliminando a las tropas del puente de encima) y mata al tipo de la izquierda que está detrás de los sacos de arena. Al final llegarás a un puente: crúzalo y verás una señal con el número 3. Justo después de esta señal hay un búnker con una torreta armada. Pásala corriendo antes de que el artillero puede darte y ve por el siguiente desvío a la izquierda. Una vez más, tírate por el agujero y repite el proceso usado en los otros búnkers. Sal disparando a los ítems que hay cerca de la entrada.

Sigue bajando por la vía hasta pasar por el túnel que tiene un vagón al otro lado. Súbete a él y usa tu posición para disparar de modo furtivo a las tropas que están más adelante en la vía. Tírate del vagón pero no avances más por este tramo de vía, ya que hay una torreta armada al final que te matará. Mejor gírate y sigue el camino que va a la derecha del túnel de salida. Pasarás junto a una serie de vagones de mercancías: ojo, en esta zona hay tropas a montones, así que vigila. Tras un rato llegarás al final de la vía. Pasa junto a la barrera y sigue por el túnel. Al final hay un agujero en el suelo: tírate por él, date la vuelta y corre (aquí no te molestes en eliminar a las tropas). Nivel completo.





◄ Si hay algo que los nazis del juego detesten realmente es tener incrustado un trozo de plomo en su cuerpo.







CONSEJO

Si estás sufriendo heridas graves, prueba a retirarte y ocultarte detrás de algún sitio del decorado. Ahora cárgate al enemigo cuando venga a buscarte.



CONSEJO

Usa las torretas armadas desperdigadas por los niveles para aniquilar escuadrones enteros de enemigos. Además, así ahorras munición vital para tus propias armas.



ARMAS



PISTOLA Y PISTOLA CON SILENCIADOR
Ambas son de fuego rápido, pero no son lo que se dice potentes. Úsalas sólo en misiones de sigilo y para guardias solitarios.



GRANADA Y GRANADA DE MANO
Útiles para despejar salas pequeñas y áreas compactas. Sin embargo, vigila porque los enemigos te las pueden devolver.



RIFLE Y RIFLE DE FRANCOTIRADOR
Con el rifle estándar hacen falta unos cuantos tiros para matar a los enemigos, y recargarlo puede ser un poco lento en el fragor de una batalla. El rifle de francotirador tiene el valor añadido de una mira telescópica, que te permite cargarte a enemigos desprevenidos desde lejos.



ESCOPETA
Una potente arma de corto alcance que puede matar con un solo tiro. No obstante, su elevado tiempo de recarga puede ser un problema al enfrentarse a varios enemigos.



AMETRALLADORA
Un arma excelente y completa, capaz de liquidar a toda una sala de tropas en un periquete. Sin embargo, su ligera imprecisión puede causar problemas al atacar a enemigos distantes.

BAZOOKA
Un arma de largo alcance, lenta pero potente a más no poder, capaz de pelar a todo un escuadrón de tropas de un tiro. No obstante, evita usarlo en batallas a corta distancia porque la explosión también puede herirte a ti.



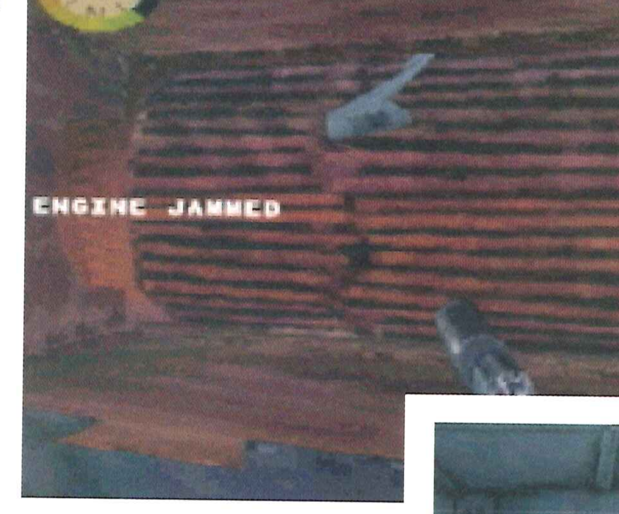
MISIÓN 2.4 EL ENCUENTRO CON GRETA

>Destruir el cañón Greta

Éste es un nivel sencillo en el que debes volar el cañón que tantos problemas ha causado. Desde el principio, ve por la vía y usa el rifle para despachar a los soldados que te encuentres. Llegarás a un giro a la derecha de la vía: ve por él y mata a las tropas de allí, sin olvidar recoger los botiquines a la derecha de la puerta. Vuelve a la vía principal y sigue adelante hasta ver el cañón Greta. Mata a los nazis de esta zona y examina el costado del cañón. Observarás dos cuadrados que emiten un brillo rojo: acércate a ellos y pulsa X para fijar el detonador. Repite la operación en los dos cuadrados del otro lado. Una vez que hayas colocado las cuatro cargas, sal de ahí antes de que todo salte por los aires. Misión completa.

▼ En niveles como éste, procura seguir las vías para evitar perderte por completo.



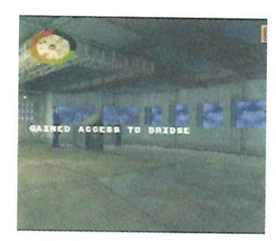


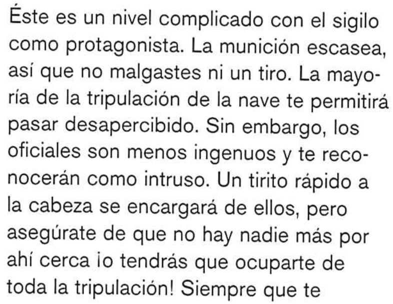


MISIÓN 3: ECHAR A PIQUE EL SUBMARINO U-4901

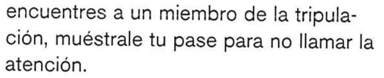
MISIÓN 3.1 ESCAPAR DEL WOLFRAM

Entrar en el paseo marítimo > Entrar en el puente > Conseguir la llave inglesa > Entrar en la sala de máquinas > Inutilizar el motor > Salir de la nave



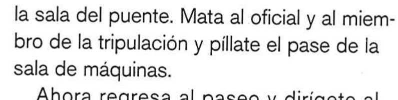


Éste es un nivel complicado con el sigilo como protagonista. La munición escasea, así que no malgastes ni un tiro. La mayoría de la tripulación de la nave te permitirá pasar desapercibido. Sin embargo, los oficiales son menos ingenuos y te reconocerán como intruso. Un tirito rápido a la cabeza se encargará de ellos, pero asegúrate de que no hay nadie más por ahí cerca ¡o tendrás que ocuparte de toda la tripulación! Siempre que te encuentres a un miembro de la tripulación, muéstrale tu pase para no llamar la atención.

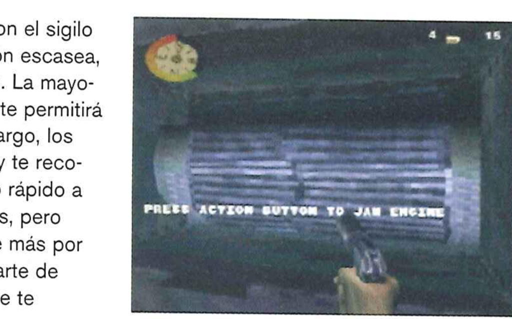


Sal de la sala inicial y pasa al tripulante para ir a un corredor. Ve a la sala de tu derecha, rodea las cajas y cárgate enseguida al soldado con tu pistola. Vuelve al corredor y entra en la única sala a la derecha. Elimina de inmediato al comandante y hazte con el pase general. Sal, tira a la izquierda y gira luego a la derecha por el corredor que tiene una puerta al final. Enséñale al guardia tu nuevo pase general y entra en el paseo. Ve por la izquierda en el cruce y métete en la primera sala a la izquierda. Sin hacer ruido, mata al oficial y toma el pase del puente. Sal y ve por la derecha hasta llegar a la puerta al final del corredor. Enséñale el pase del puente al guardia y entra.

Sigue adelante y sube por la escalera. Cruza la sala del cañón y gira por la derecha hacia el corredor. Deberás matar al oficial y a los guardias que estén sobre aviso. Si suena la alarma, dispara unas cuantas veces para silenciarla. Sigue por el corredor y llegarás a un cruce: métete por la izquierda en otra sala de cañones y recoge la llave inglesa de la parte de atrás, saliendo enseguida antes de que te vea el oficial. Vuelve al corredor por el que viniste y toma el primer desvío a la derecha para entrar en la sala del puente. Mata al oficial y al miembro de la tripulación y píllate el pase de la sala de máquinas.



Ahora regresa al paseo y dirígete al otro lado. Muéstrale a cada soldado tu pase de la sala de máquinas y cruza la puerta del final. Ahora déjate caer por el agujero de delante y toma el primer desvío a la derecha hacia la sala de máquinas. Avanza por el camino y baja al nivel inferior. Agazápate por debajo del cañería azul, y, cuando se te indique, lanza la llave inglesa al motor. En cuanto lo hagas, saltará la alarma. Mata a toda la tripulación de las inmediaciones y vuela las alarmas cercanas. Ahora vuelve por el paseo y al corredor en el que empezaste. Ve a la izquierda y abre la puerta de carga. Mata a los soldados de dentro y sube por la escalera que lleva al final del nivel.









MISIÓN 3.3 LA GUARIDA DE LOS CAZADORES

Hallar las especificaciones del motor > Hallar los planos del buque > Destruir el control de la puerta roja > Localizar el U-4901y embarcar en él

Ten cuidado con los barriles y los cilindros de gas de esta sección. ¡No los uses para cubrirte en los tiroteos porque tienen cierta tendencia a explotar!

Empieza disparando al enrejado que hay ante ti, y luego tírate a la sala de debajo. Enfila el corredor del otro lado de la sala. Sigue el corredor hacia la siguiente sala y mata a los enemigos de dentro. Continúa a través de esta salas más pequeñas hasta llegar a una pared donde hay escrito "u3-2". Tuerce por la izquierda hacia el área principal: al fondo de esta sala está el escritorio de persiana que contiene las especificaciones del motor (Engine Specs).

Cruza la sala u3-3 hasta llegar al área donde están los planos del buque (Hull Blueprints). Tómalos y sal por el corredor del fondo de la sala con luces rojas. Avanza por este corredor y toma el primer desvío a la izquierda. Baja por este corredor paralelo y destruye el terminal de control de la puerta, al final. Ahora vuelve al corredor del principio y ve por él al gran embarcadero de submarinos. Cruza el corredor del otro lado y sigue hacia el área final, donde se encuentra el U-4901. Mata a las tropas de aquí y pasa por el puente al submarino. Ahora sal por la escotilla abierta.

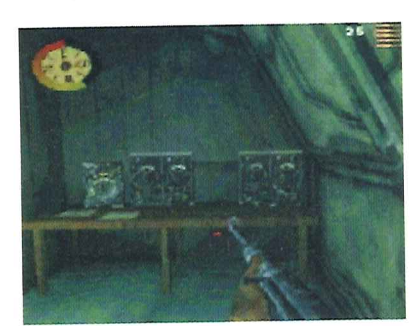




MISIÓN 3.4 ¡INMERSIÓN!

Transmitir las coordenadas al HMS Belfast > Trabar las aletas del mecanismo de inmersión > Destruir los controles de las aletas > Volar el lastre para que la nave emerja > Hallar la escotilla de salida

Empieza cargándote al tipo del lavabo. Luego elimina a los nazis de la siguiente sala. Baja por la escalera del rincón izquierdo de la sala y mata a los dos soldados de la sala de debajo. Ahora avanza por el corredor contiguo y liquida a los soldados de aquí con el rifle. Sube la escalera del final (recarga tu metralleta en la subida) y pela a los soldados de la sala de encima. Enfila el siguiente corredor y entra en la segunda sala a la derecha. Usa la radio para transmitir tus coordenadas. Entra en la siguiente sala, traba los controles de las aletas para la inmersión y luego destrúyelas con explosivos. En la siguiente sección, activa los controles del lastre y escapa subiendo por la escalera hacia la escotilla de salida.



MISIÓN 3.2 LOS TEJADOS DE DACHSMAG

Localiza las armas de contrabando > Adquirir el itinerario del destacamento > Volar el camión con el cargador > Hallar la escotilla que da a la instalación de producción.

Para empezar, abre la caja que tienes ante ti para obtener las armas de contrabando (Smuggled Weapons). Ahora tírate de los tejados y registra el área de debajo hasta encontrar el camión. Vuélalo plantando una carga ante él. Ahora entra en el edificio de delante del camión y hazte con el itinerario del destacamento, en la pared. Vuelve al tejado donde empezaste. Déjate caer al nivel medio y mira alrededor. Verás unas cajas debajo por las que puedes saltar para llegar a una escalera al otro lado. Baja por ella, ve por la pasarela y tírate a la izquierda al llegar al final.

Ahora localiza el transporte del ferrocarril. En un callejón cercano hay una escalera por la que debes subir. Arriba, gira a la izquierda y ve por el sistema de tuberías que se extiende entre los dos edificios. Salta por la izquierda al final y tírate por el hueco de la izquierda a una nueva área. Tira hacia delante y llegarás a una encrucijada. Ve todo recto para entrar en la siguiente sala, mata a los guardias y hazte con el itinerario del destacamento. Sal y tuerce a la derecha. Pela a los guardias y vuela el camión. En cuanto explote el camión, aparecerán más guardias. Liquídalos y sigue adelante, yendo por el camino hasta llegar a una escalera. Sube a los tejados y salta de edificio en edificio. En algún momento llegarás a una abertura en el tejado. Déjate caer por ella para terminar el nivel.







MISIÓN 4: ATAQUE A LA IMPENETRABLE FORTALEZA SCHMERZEN

MISIÓN 4.1 EL BOSQUE DE SIEGFRIED

Destruye el caza bombardero Stuka > Localiza la palanca > Abre el portillo para entrar en la fortaleza

Las cosas empiezan a complicarse, así que ándate con ojo. Estáte también a la mira de enemigos que se escondan en las copas de los árboles.

Avanza por el camino hasta ver una señal blanca a la derecha. Ve por el desvío a mano derecha y atraviesa el área del cementerio, cargándote a los soldados que te encuentres por el camino. Sigue por el sendero y tuerce a la derecha en el cruce. Baja por este camino y vigila con el soldado que se está junto al coche (mátalo desde lejos). En algún momento verás otra señal blanca a mano derecha: ve por este desvío y estáte atento al giro a la izquierda. Ve por éste, tírate por el hueco y métete gateando en el túnel. Ve recto por el túnel y pasa por la salida.

Súbete a las cajas y cárgate a todas las tropas de la zona. Ahora sube a la torreta armada del rincón y destruye el avión. Acto seguido, vuelve abajo y abre la puerta principal. Tira a la izquierda, pero párate antes de llegar al punto de control de delante, que tiene dos puestos de ametralladoras. Si intentas abalanzarte hacia delante te harán trizas, así que quédate atrás, a una distancia prudencial, y cárgate a los dos soldados con el rifle. Una vez afianzada el área, examina la ametralladora de la derecha, donde darás con la palanca (Crowbar).

Vuelve atrás un pequeño trecho y tuerce hacia el bosque. Al final llegarás a un claro con un búnker frente a ti. Liquida al guardia de dentro y ve a la izquierda hasta llegar a un grupo de bloques de hormigón. Ten cuidado aquí porque hay dos soldados con ametralladora en el edificio de delante. Usa el bloque de hormigón para cubrirte y mata a los dos enemigos. Ahora gatea por el hueco que hay delante del edificio a mano derecha y usa la palanca con el portillo de la siguiente sala.

Se te asignará otro objetivo (encontrar la entrada al subnivel 1). Baja por el portillo a la cloaca de debajo y avanza hacia la escalera al final del túnel. Aparecerás junto a un segundo búnker: elimina enseguida al soldado de dentro y vete por el lado derecho. Despacha a los dos soldados de detrás de la esquina y baja por la escalera de la siguiente sala para completar el nivel.



CONSEJO

Al usar el rifle de francotirador, apunta siempre a la cabeza. Así puedes matar al enemigo enseguida.

MISIÓN 4.2 CUARTEL DE LOS OFICIALES

Enviar un falso SOS > Hallar las órdenes del coronel Muller > Conseguir la llave de los niveles inferiores > Encontrar la máscara antigás

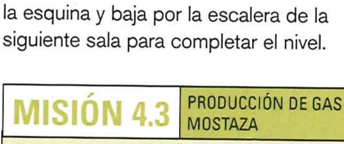
Sigue el primer pasillo hasta llegar al corredor rojo. Gira a la derecha para enfilar el corredor y tira adelante. Ahora ve por la primera puerta a la izquierda (la del cerrojo de rueda). Gira de nuevo a la izquierda y sigue el corredor hacia la sala de la radio. Mata a los soldados de dentro y envía el falso mensaje de SOS.

Vuelve por el corredor hasta llegar a una escalera con un señal que reza M1. Sube por esta escalera y por el tramo de escaleras que tienes ante ti. Ahora gira a la izquierda antes de llegar a la gran torreta armada y déjate caer por el hueco de detrás de la caja. Recorre este pasadizo hasta llegar a un cruce. Ve por la derecha hasta llegar a una sala caída con dos cajas dentro. Tírate y enfila el pasillo que hay todo recto y que conduce a una sala con una mesa. Toma las órdenes del coronel de la mesa y vuelve a la sala con dos cajas. Ahora gira a la izquierda y sigue adelante para meterte por el pasadizo rojo. Gira a la derecha al final y baja por el siguiente corredor.

Cuando llegues al final, sube por la escalera al nivel elevado. En la esquina de la sala hay una abertura para un pozo de ventilación: pasa por ahí. Gatea a través del respiradero y déjate caer por el agujero del fondo. Tuerce a la derecha y luego a la izquierda para entrar en una sala con cuatro grandes contenedores verdes. Ahora gira a la derecha y baja por todo el camino inclinado. Abajo del todo llegarás a una puerta azul cerrada. Gira a la derecha y luego otra vez a la derecha. A continuación, ve a la izquierda y sigue el corredor hasta llegar a un cruce con montones de soldados. Mátalos y entra en la sala de la izquierda, agenciándote la máscara antigás de la mesa. Sal y ve por la izquierda al dormitorio. Pela al guardia del lavabo y toma la llave .Vuelve a la puerta azul cerrada. Ábrela, mata a los guardias de dentro y baja por la escalera para completar el nivel.





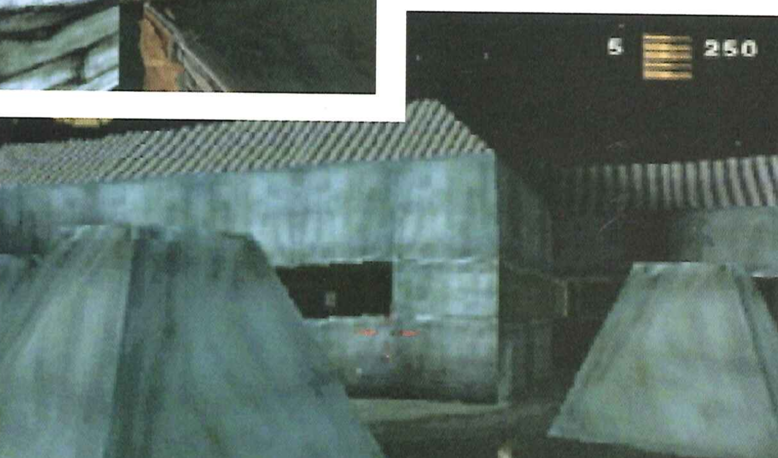


MISIÓN 4.3 PRODUCCIÓN DE GAS MOSTAZA

Activar la primera válvula de gas > Activar la segunda válvula de gas > Salir de la fortaleza

Desde el principio, entra en la primera sala a tu izquierda. Atraviesa la sala y gira a la derecha. Ahora tuerce a la izquierda y sigue en esa dirección hasta llegar a una sala con una pequeña rampa. Pasa por la plataforma de la rampa y cruza las salas con cañerías. Ve tirando a la izquierda y pasa por el corredor rojo hasta llegar a la escalera. Baja y dirígete a la izquierda. Sube por la escalera y ve por la pasarela. Sigue la pasarela y tírate del borde. Ahora avanza por el corredor que tienes ante ti hasta llegar a la primera sala con una válvula. Usa la válvula para soltar el etileno. Sigue adelante y dirígete a la derecha, donde se encuentra la segunda válvula. Úsala para soltar el cloruro sulfúrico. Abandona la zona y toma el primer desvío a tu derecha. Avanza por el corredor y salta los conductos hacia el siguiente corredor. En la siguiente sala, salta el conducto y sube por la escalera de la izquierda. Ahora sólo has de saltar a la sala roja de tu izquierda para completar el nivel.







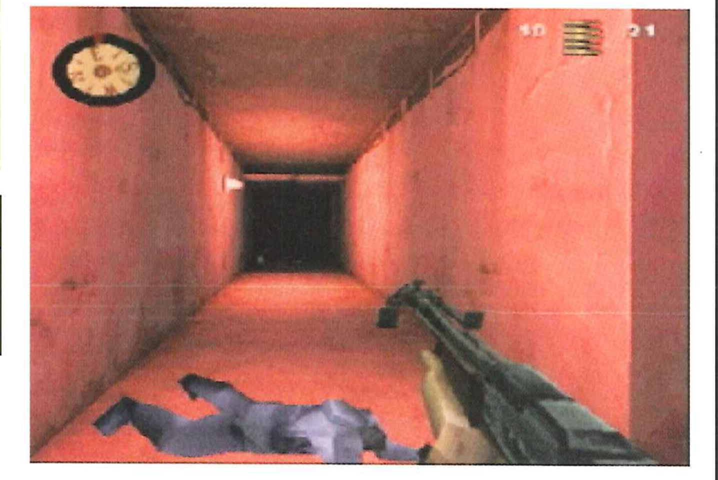








MISIÓN 5: SABOTEA LA PLANTA HIDROELÉCTRICA DE RJUKAN



MISIÓN 5.1 LAS COMPUERTAS ESTRUENDOSAS

Detener el flujo de agua en el canal del centro > Destruir los repetidores > Desconectar la red de corriente principal > Entrar en la planta hidroeléctrica

Baja por el primer corredor y gira la válvula para detener el flujo de agua en el conducto principal. Ve a la izquierda y gira la siguiente válvula para abrir el dique, pudiendo así entrar en la sección del canal. Déjate caer y elimina a los guardias del túnel. Ve a la derecha y sigue el desvío a la izquierda. Recorre este pasaje y gira a la izquierda bajando la pendiente. Sigue hacia la derecha y dirígete de nuevo a la derecha. Dispara al enrejado del rincón de detrás de la caja y baja por el pozo de ventilación. Al otro extremo, ajusta los detonadores para destruir los dos repetidores.

A continuación, ve todo recto y sigue el pasaje hasta llegar a una escalera. Sube por la escalera y dispara al enrejado del rincón de la sala. Ábrete paso por el pozo de ventilación hasta llegar a una sala con un balcón y un soldado. Salta al balcón, pela al soldado y destruye el repetidor de aquí. Prosigue hacia el siguiente pozo de ventilación. Baja por él y cuando salgas llegarás a una sala con cuatro pilares de piedra. Ve a la derecha y luego a la izquierda en el siguiente cruce. Continúa adelante y baja por las pendientes.

Al pie de las pendientes, gira a la derecha y ve por el corredor. Vuela el cuarto repetidor del final, vuelve luego por el corredor y tuerce a la derecha. Sigue adelante y toma el primer desvío a la derecha. Mata al soldado y al científico de dentro y vuela los dos últimos repetidores. Por último, desactiva la red eléctrica principal del rincón de la sala y sal a la derecha. Ahora sólo has de atravesar las siguientes salas, matando a cualquier soldado que te encuentres, y subir la escalera que pondrá punto final al nivel.

MISIÓN 5.2 GENERADORES DE DESTRUCCIÓN

Inutilizar todos los generadores > Corta la corriente que va a los tanques de calefacción > Destruye todos los archivos de investigación > Localiza el informe de producción D20 > Localiza el ascensor

Desde la primera sala, ve todo recto y sube por la escalera. Tírate a la siguiente sala y gira a la derecha. Gira de nuevo a la derecha y para los generadores. Ahora date la vuelta y dirígete a la derecha. Ábrete paso hacia la primera sala con un tanque de calefacción (la sala de la válvula) y gira la válvula para desactivar el calefactor. Ahora sigue hacia el interior del corredor de la derecha. Salta al otro lado de la torreta armada para ir a la segunda sala de calefacción. Gira la válvula para inutilizar el calefactor. Ahora inspecciona todas las salas de la siguiente área buscando en los archivadores, pon un detonador en el cuadrado rojo y destruye los seis. Esta área también contiene la sala con el informe de producción D20. Una vez destruidos los seis archivadores, y tras tomar el informe D20, ábrete paso hacia el ascensor para completar el nivel.

MISIÓN 5.3 TRAICIÓN EN EL TELEMARK

Abre la válvula de escape de emergencia > Desviar las tinas de agua pesada > Conseguir el programa de entrega > Localizar el garaje > Inutilizar el camión

Ve por el primer corredor y sigue a través del vestuario, yendo por la ruta de la derecha para salir. Prosigue por este corredor y gira a la izquierda al final. Entra en la sala y sube por la escalera para recoger un botiquín. Ahora pasa por el otro corredor, que conduce a la primera tina de agua (gira los manubrios para desactivar las tinas). Continúa hacia la segunda tina de agua y luego adéntrate en la siguiente área. Sube la escalera que hay aquí y gira la válvula de escape de emergencia. Vuelve abajo y sal por el fondo de la sala, que conduce a la tercera tina de agua. Gira la válvula y sal por el corredor rojo a la cuarta tina de agua. Atraviesa el corredor en el centro y gira a la izquierda al final. Hazte con el programa de entrega (Delivery Schedule) que hallarás en esta sala y continúa siguiendo la vía. Una vez que llegues al garaje, destruye el camión y sal por la esquina para completar el nivel.

MISIÓN 5.4 AGUA PESADA

Inutilizar ambos camiones > Inutilizar la central eléctrica > Sabotear el transbordador

Vigila a los enemigos que llevan los prototipos de lanzacohetes (Panzersherk): un solo impacto de uno de éstos y la guerra habrá acabado para ti. Empieza volando el camión del principio y también el segundo que hay más adelante. Sigue avanzando por el camino, eliminando a las tropas del camino (cuidado con los soldados que se entierran en la nieve). Al final llegarás a la entrada del transbordador. Sin embargo, la puerta está cerrada, así que gira a la izquierda por el pasadizo de las rocas. Sigue bajando por el camino y cárgate a los soldados antes de que puedan usar la torreta armada. Ahora destruye la central eléctrica con un detonador. Vuelve a la puerta, que ahora ya puedes abrir. Destruye el transbordador y sal por el camino de la izquierda para escapar.

▼ Asegúrate de destruir todos los repetidores antes de salir, o no podrás completar la misión.





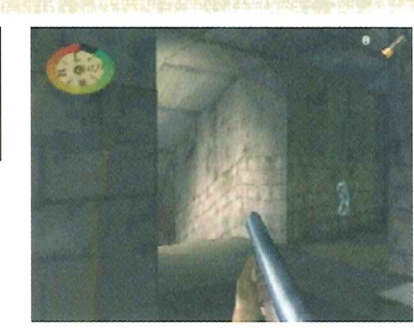


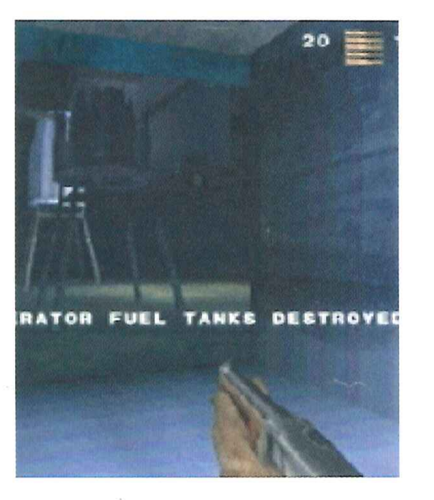
MISIÓN 6: CAPTURA EL TESORO SECRETO DE LOS ALEMANES

MISIÓN 6.1 EL PASO DE MONTAÑA

Destruir el combustible del generador > Localizar la entrada a la mina

Marcha por el camino y entra en el pequeño almacén de la izquierda. Mata al soldado de dentro y prosigue por el camino hasta llegar al área abierta con un camión. Mata al operario de la ametralladora de la izquierda y destruye luego los bidones de gasolina de la zona. Ahora salta la ametralladora y sigue avanzando por el camino. En algún momento llegarás a una escalera en el lado izquierdo con un soldado encima de ti en un altiplano. Ve a la derecha tirando por el desvío y baja por el camino hasta localizar el área de almacenaje de combustible. Destruye todos los contenedores y entra en el pozo de la mina.





MISIÓN 6.2 LA MINA SUPERIOR DE MERKER

Eliminar a 8 miembros del escuadrón de las SS > Hacerse con el manuscrito de Dahood > Conseguir la llave del ascensor > Localizar el ascensor



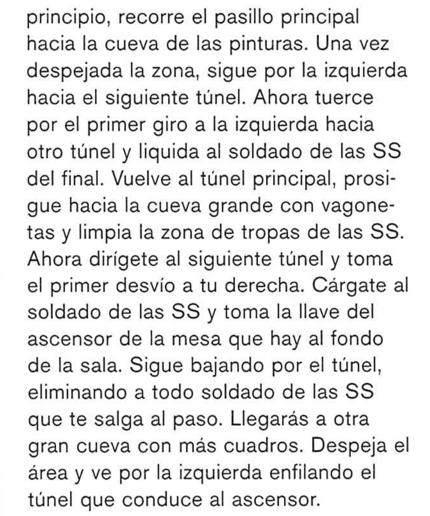
En este nivel, vigila con las tropas de las SS (son los tíos de las guerreras marrones) que plantan detonadores: hay que matar al menos a ocho de ellos para que la misión sea un éxito. Desde el principio, recorre el pasillo principal hacia la cueva de las pinturas. Una vez despejada la zona, sigue por la izquierda hacia el siguiente túnel. Ahora tuerce por el primer giro a la izquierda hacia otro túnel y liquida al soldado de las SS del final. Vuelve al túnel principal, prosigue hacia la cueva grande con vagonetas y limpia la zona de tropas de las SS. Ahora dirígete al siguiente túnel y toma el primer desvío a tu derecha. Cárgate al soldado de las SS y toma la llave del ascensor de la mesa que hay al fondo de la sala. Sigue bajando por el túnel, eliminando a todo soldado de las SS que te salga al paso. Llegarás a otra gran cueva con más cuadros. Despeja el área y ve por la izquierda enfilando el túnel que conduce al ascensor.



CONSEJO

Siempre que puedas, elimina a los enemigos desde lejos: meterte en un área con todas las pistolas escupiendo fuego suele acabar con tu muerte.





MISIÓN 6.3 LAS CUEVAS DEL TESORO

Localizar el inventario del conservador > Localizar y desactivar todas las bombas

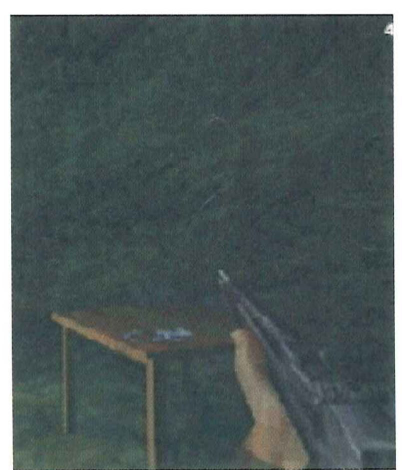
En la cueva grande en la que te encuentras, ve por la derecha y sube las escaleras en dirección al corredor. Ahora sigue este corredor por la derecha hasta el final, donde hallarás una sala con el inventario del conservador (Curator's Inventory) en su interior. Cuando le hayas echado la zarpa encima, desanda tus pasos hacia la cueva en la que empezaste. Ahora sigue las vías hacia la siguiente cueva, corta todos los detonadores de la zona y sigue la vía hacia la totalidad del final.

Gatea por el pozo de ventilación y saldrás a otra cueva con más detonadores. Desactívalos y ve siguiendo la vía mientras desactivas los detonadores que te vas encontrando. Prosigue junto a la vía y a través del túnel hasta llegar a un puente (prueba a registrarlo por debajo para dar con un botiquín). Estáte al loro con el tío del bazooka que corre por ahí. Continúa vía abajo, sin olvidar desactivar todo detonador que encuentres (recuerda que la misión fracasará a menos que inutilices doce bomba). Cuando por fin llegues al final de la vía, ve por la derecha a un pasadizo para terminar la misión.











MISIÓN 7: ESCAPA DE LA PLANTA DE PROYECTILES V2

MISIÓN 7.1 EL ENSAMBLAJE DE BOMBAS VOLANTES

Hallar la lista de blancos de los V1 > Destruir el control de lanzamiento de los V1 > Abrir las puertas de despegue > Localizar la escotilla de emergencia

Ve recto hacia delante y por el túnel que hay ante ti. Cuando llegues a las cajas que te cortan el paso, tírate por el portillo a mano derecha. En la sala de debajo, ve al otro lado y sube por la otra escalera: saldrás de vuelta al túnel, al otro lado de las cajas. Avanza hacia la siguiente sala y baja por la escalera a la pasarela de debajo. Síguela y sal de la sala. Llegarás a un nuevo túnel. Ve por él y prosigue por el corredor con ventanas por las que entra luz. Sigue avanzando por este corredor y registra las salas que te encuentres en busca de botiquines. Sigue adelante y en algún momento llegarás a una sala con unas cuantas cajas y un cohete V2 detrás de unas balaustradas (toma nota mental de esta sala porque más tarde lleva a la salida).

Prosigue por el pasillo y cruza la puerta de las cajas en el exterior. Mata a los dos soldados y toma la lista de blancos de los V1 (V1 Target List) del escritorio al fondo de la sala. Vete y recorre el pasillo para ir a la sala de control de lanzamientos. Gira el manubrio de aquí para abrir las puertas de despegue, déjate caer a la derecha y destruye el sistema de control de lanzamientos con un detonador. Regresa a la sala con la que te quedaste antes. Salta a las cajas y cruza al otro lado de la sala. La escotilla de escape está en el lado izquierdo de la sala.

MISIÓN 7.2 PRODUCCIÓN DE VENGANZA

Hallar la lista de científicos > Adquirir los esquemas de los V2 > Conseguir acceso al centro de gobierno > Sabotear el sistema de guía giroscópica > Hallar la zona de lanzamiento

Empieza girando a la derecha y luego ve otra vez a la derecha. Llegarás a una sala con un símbolo de V2 en la pared. Atraviesa esta sala y avanza por el largo corredor. Baja las escaleras y tira a la derecha al llegar abajo. Tras pasar junto a los automotores, gira por la izquierda a uno de los tres corredores de esta sala. Síguelo hasta llegar a una sala marrón con cajas en su interior. Tuerce a la izquierda y luego a la derecha para adentrarte en un corredor azul. Ahora cruza la primera puerta a la derecha y toma la lista de científicos (Scientist Roster) de la mesa.

Sal y prosigue por el corredor. Gira a la derecha al final y tuerce a la izquierda enfilando el corredor marrón. Antes de llegar al final del corredor marrón, gira por la derecha a otro corredor. Ve más allá de las cajas para entrar en una gran estancia con un cohete. Ve por el túnel que sale de aquí y entra en otra estancia con un cohete. Toma los esquemas de los V2 de la mesa de la izquierda. En el rincón de la derecha de esta sala hay una escalera que conduce hacia una pasarela. Sube por la escalera y atraviesa el corredor. En algún momento llegarás a una sala donde hay una máquina de escribir (inspecciona esta zona en busca del sistema de guía giroscópica). Después adéntrate en un nuevo túnel largo y baja las escaleras del final. Al pie de las escaleras, ve por la derecha a la zona de lanzamiento y sal por la puerta del rincón a mano derecha.

MISIÓN 7.3 GÖTTERDÄMMERUNG (DESTRUCCIÓN TOTAL)

Lanzar el V2 saboteado

Ésta es la última misión y, como cabe esperar, es más bien complicada. Recuerda, aquí es esencial actuar con prontitud, y si intentas eliminar a todos los enemigos te matarán. Avanza por el túnel y cárgate con rapidez a los dos guardias. Ahora ve por la izquierda y destruye las cajas que te cortan el paso con el bazooka. Hazlo enseguida antes de que lleguen demasiadas tropas al lugar. A continuación, baja de un salto del saliente que tienes delante y corre rampa arriba. Sigue la rampa, tírate a la sala de control de los V2 y lanza el V2 saboteado. Felicidades, ahora repantígate y disfruta de los fuegos artificiales mientras esos nazis dementes perecen achicharrados como en las pelis de antes.



CONSEJO

No te quedes quieto en los tiroteos. Muévete a los lados y agáchate para no ser un blanco fácil.



CONSEJO

Intenta asegurarte de que los enemigos heridos desaparezcan antes de dejarlos atrás. A veces no están muertos del todo y te disparan por la espalda.

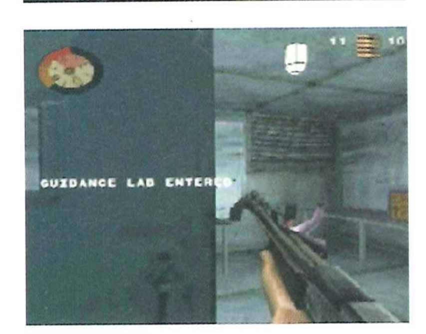


CONSEJO

En los niveles en los que vas de incógnito, muestra siempre tu identificación a las tropas que te encuentres. Si no lo haces atraerás una atención indeseada.























XPLORER A BORDO

¡ATENCIÓN! Para utilizar estos trucos necesitas un cartucho de trucos Xplorer

LLEGARÁS AL *FINAL*. O AL MENOS LO TENDRÁS MUCHO MÁS FÁCIL CON LOS CÓDIGOS QUE ESTE MES TE OFRECEMOS PARA EL ENORME RPG DE SQUARE *FINAL FANTASY VIII*. SI TE ESTÁ ENTRANDO COMPLEJO DE CURRO JIMÉNEZ DE TANTO ROBAR MAGIAS A LOS ENEMIGOS, *NO PROBLEM*: INTRODUCE EL CÓDIGO PERTINENTE, Y TENDRÁS TODAS LAS QUE QUIERAS (Y PUEDAS) ALMACENAR.

BLAM! MACHINE HEAD

Energía infinita
865F4C1C 594F

Lanzallamas infinito
8662772C 594F

Cohetes infinitos
86627730 594F

Cohetes grandes infinitos
86627734 594F

Láser infinito
86627738 594F

Bombas pequeñas infinitas
8662773C 594F

Bombas grandes infinitos
86627740 594F

Bombas flash infinitas
86627744 594F

BUST-A-MOVE 3DX

Cambiar el color de la bola actual (pulsa L2 y R2)
66522758 595E
0006516E EA80
0FFFFFFE 841D
00080000 0000
90007612 AC08
5656C968 B90A
34FB3457 235D
E0FA8CFA 2757
34EF3443 2469
C4F7C4F7 1B55
34FA34EB 1B55
34FF5900 1A5D
34FF34FF 1B6E
44FFE4FF 2F5D
34FA34CE 2369
D4F710F7 215D
859185A4 2355
C9F705F7 245A
0CA10C95 C055
B45DE8A3 1A5E
34F934EC 2455
34FF54FF 1C97
34F634C2 2457
48B648B6 1B55
34F731C3 1D54
68F67DF6 215E
34FF33FF 1B54
54BD88BD 1B5E
34FD34E9 6455
34FF68FF 1C57
34FF345F BD59
C0F74CF7 2B5E
A4FFA4BF 3561
C0FD00C5 1BD5
34F734F4 5B5D
C0FAC0FA 1B55

DOOM

Energía infinita
8660DFE0 5959
8660DFD8 5917
8660DFD4 59B6

Tener la escopeta
8660DF2C 5959

Tener la recortada
8660DF30 5959

Tener la metralleta
8660DF34 5959

Tener el lanzacohetes
8660DF38 5959

Tener el rifle de plasma
8660DF3C 5959

Tener el BFG
8660DF40 5959

Tener la sierra mecánica
8660DF44 5959

Balas infinitas
8660DF48 59B6

Munición de escopeta infinita
8660DF4C 59B6

Cohetes infinitos
8660DF54 59B6

Plasma infinito
8660DF50 59B6

Visión nocturna activada
8660DFF4 5959

Mapa del nivel activado
8E60DFF0 5959

Tener la llave roja
8660DFF8 5959

Tener la llave azul
8660DFFC 5959

Tener la llave amarilla
8660DF00 5959

Disparar las armas más rápido
8660E0A4 5959

EARTH WORM JIM 2

Vidas infinitas
86624520 5955
8662451E 5955

Energía infinita
865F1D18 59B6

Disparos infinitos
866041A4 5C42

EXCALIBUR 2055

Salud infinita nivel 1
86686CD0 695A

Salud infinita nivel 2
866769C4 695A

Salud infinita nivel 3
8668A004 695A

Salud infinita nivel 4
86688F30 695A

EXHUMED

Energía infinita
865BE814 5922

Tener la pistola
865E871A 599A

Tener el M60
865E8720 599A

Tener la bomba anum
865E871E 599A

Tener el lanzallamas
865E8724 599A

Tener el bastón de la cobra
865E8722 598C

Anillo de Ra
865E8728 5A5A

Esposas
865E8726 5A8E





O.D.T.

Vida infinita
3660F4C8 59B6

Maná infinito
3660F2A2 59B6

Power-up armadura al máximo
3660EC47 59B6

Power-up arma al máximo
3660EC45 59B6

Power-up espíritu al máximo
3660EC4B 59B6

Energía azul al máximo
3660F14E 59B6

Poder del arma azul al máximo
3660F154 5962

Energía roja al máximo
3660F256 59B6

Poder del arma roja al máximo
3660F25C 5962

Energía verde al máximo
3660F25E 59B6

Poder del arma verde al máximo
3660F264 5962

Energía blanca al máximo
3660F266 59B6

Poder del arma blanca al máximo
3660F26C 5962

SHADOW MASTER

Armas de disparo rápido
365E8B07 595A

SPYRO THE DRAGON

Vida Infinita
8007E960 0004
8007C100 0004

Joyas
8007E958 0C80
8007DDB0 0C80

15 Dragones
8007E95C 000F
8007DC68 000F
8007C01C 000F

Libélula
3007F54C 0003

STARWARS: DARK FORCES

Desbloquear todos los niveles
800102AC 000E

Vidas Infinitas
800952B8 0003

Infinita Salud
800953C0 0064

Escudo infinito
800953BC 0064

Munición infinita (Pistola y Rifle Láser)
8009539C 03E7

Munición infinita (Pist Repet./Jeron./Stouker)
800953A0 03E7

Munición infinita (Mortero compacto)
800953AC 03E7

Munición infinita (Cañón asalto)
800953A4 03E7

Infinitos cohetes
800953B4 13E7

Infinitos Detonadores térmicos
800953A8 03E7

Infinitas I.M. Minas
800953B0 03E7

Coger Rifle Láser de las tropas de asalto
80095330 FFFF

Coger Pistola Imperial de Repetición
80095334 FFFF

Coger Mortero compacto
80095338 FFFF



CONCURSO XPLORER (PLANETSTATION NUM. 17)

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

TEL.:

PlanetStation y ARDISTEL, S. L. sorteamos 5 cartuchos de trucos Xplorer FX cada mes. Rellena el cupón de la derecha, indica en el sobre el número de esta revista (PlanetStation 17) y mándalo a:

Concurso Xplorer
Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation
c/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)

Coger Cortador de Fusión Jeron
8009533C FFFF

Coger Rifle Aturdidor Stouker
80095340 FFFF

Coger Cañón de asalto
80095344 FFFF

Coger Llave Roja
80095348 FFFF

Coger Llave Amarilla
8009534C FFFF

Coger Llave Azul
80095350 FFFF

Coger Gafas infrarrojas
80095354 FFFF

Coger Crampones
80095358 FFFF

Coger Máscara de Gas
8009535C FFFF

Coger planos de la Estrella de muerte
80095360 FFFF

Coger Phrih Metal
80095364 FFFF

Coger Data Type
80095368 FFFF

Coger Nava Card
80095370 FFFF

Coger Broken DJ Weapon
80095374 FFFF

Coger Código 1
80095378 FFFF

Coger Código 2
8009537C FFFF

Coger Código 3
80095380 FFFF

Coger Código 4
80095384 FFFF

Coger Código 5
80095388 FFFF

TOMB RAIDER 3

Diamantes infinitos
8009720A 0300

Munición infinita para Uzi
80097204 0300

Bengalas infinitas
80097206 0300

Medipack grande infinito
80097208 0300

Medipack pequeño infinito
8009720A 0300

Spider Lara
8098E460 0010

TOMB RAIDER: LA ULTIMA REVELACION

Todos los secretos al descubierto
800B23D6 0046

Pistola
300AB3D4 00FF

Uzi
300AB3D5 00FF

Escopeta
300AB3D6 00FF

Ballesta+Mirilla láser
300AB3D7 00FF

Lanzagranadas
300AB3D8 00FF

Revólver+Mirilla láser
300AB3D9 00FF

Mirilla láser
300AB3DA 0001

Botiquín pequeño ilimitado
800AB3FC FFFF

Botiquín grande ilimitado
800AB3FE FFFF

Bengalas ilimitadas
800AB400 FFFF

Munición de Uzi ilimitada
800AB404 FFFF

Munición de Revólver ilimitada
800AB406 FFFF

Munición de escopeta normal ilimitada
800AB408 FFFF









Munición de escopeta grande ilimitada
800AB40A FFFF

Munición de granada normal ilimitada
800AB40C FFFF

Munición de granada grande ilimitada
800AB40E FFFF

Munición de granada flash ilimitada
800AB410 FFFF

Munición de ballesta normal ilimitada
800AB412 FFFF

Munición de ballesta envenenada ilimitada
800AB414 FFFF

Munición de ballesta explosiva ilimitada
800AB416 FFFF

Spider Lara (Este código hace que Lara suba a casi cualquier pared)
800AB2C6 0001

Monkey Lara (Este código hace que Lara camine colgada de cualquier techo)
D00AB2FC 0004
800AB2FC 0044

Aire ilimitado
800AB2CE 0708

TREASURES OF THE DEEP

Oxígeno infinito
8665C260 5AB6

CONSTELACIÓN

Si te gustan las recopilaciones de todo tipo en las que, junto a viejas glorias que marcaron época, conviven grandes castañas que demostraron hasta qué profundo abismo podía descender el ingenio humano, ésta es tu sección. Aquí tienes una lista *exhaustiva* de lo que ha pasado por nuestras secciones *En Órbita* y *Libro de Ruta*.

●●●●● Genial ●●●● Potente ●●● Pasable ●● Cutrillo ● Fiasco
C Significa que las voces y/o los textos del juego está traducido al castellano. En el caso de los títulos que no van acompañados de este símbolo, tan sólo están en castellano los textos de la caja y el manual. **R** *PlanetStation* recomienda los juegos que llevan esta letra.

Nota de Redacción: Esta guía no es un listado exhaustivo de todos los juegos PSX que hay en el mercado. En esta sección encontraréis algunos de los títulos que hemos analizado así como los que han aparecido en la sección *Libro de Ruta*. Completamos la guía con un apartado específico dedicado a la gama Platinum, de cuyos títulos detallamos el precio, distribuidor y si están traducidos al castellano. Este directorio irá sufriendo modificaciones y será actualizado mes a mes en base a nuestro criterio.



A

360º
7.990 pesetas Carreras
Virgin
●● C
La inundación más aburrida del mundo.

40 Winks
7.990 pesetas. Plataformas
Virgin
●●●● C R
Un estupendo plataformas 3D con una parte técnica sobresaliente que encandilará al público infantil.

Abe's Exoddus
7.990 ptas. Plataformas
GTI
●●●● C R
El universo más carismático e inteligente del planeta PSX.

Ace Combat 3
8.490 pesetas. Simulador
Sony
●●●●◖ C R
Magnífica mezcla entre arcade y simulador de combate aéreo de la mano de Namco.

Actua Pool
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Billar para pacientes: sencillo a la vista, complicado manejo.

Actua Soccer 3
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●◖
Simulador de fútbol con mucha información.

Akuji the Heartless
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●●◖
Buena historia y gran ambientación. Muy vistoso.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis
7.490 pesetas Deportivo
Sony
●●●●
Un tenis callejero muy original y fácil de manejar.

Ape Escape
8.490 ptas. Plataformas
Sony
●●●●◖ C R
Cachondo, largo y adictivo. Diversión por un tubo y unos personajes muy "monos".

Apocalypse
8.990 ptas. Shoot'em-up
Proein
●●●◖ R
Bruce Willis no para quieto. Trepidante y de fácil manejo.

Asterix
7.990 ptas. Plataformas/estrategia
Infogrames
●●●● C
Acertada combinación de géneros y personajes emblemáticos.

Asteroids
5.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
●●●
¡Son ellos, los marcianitos de las recreativas!

B

Bichos
8.490 ptas. Aventura gráfica
Sony
●●●● C
Los de la película de Disney en un juego entretenido.

Bio Freaks
8.990 ptas. Beat'em-up
GTI
Guerreros extravagantes repartiendo leña a go-gó.

Blast Radius
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Para disparar en el espacio hace falta pensar.

Blasto
6.990 ptas. Acción
Sony
C
Pistola en mano y tupé en la cabeza. Gráficos pobres.

Blaze & Blade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●◖
Pueden jugar hasta 4, pero tienen que saber inglés.

Bloody Roar 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◖ C R
Gráficamente soberbio y con el puntazo de la transformación de los personajes.

Blood Lines
7.990 ptas. Acción
Sony
●●◖ C
Juego soso amenizado por comentarios cachondos.

Bomberman
7.490 ptas. Puzzles
Virgin
●●◖
Un clásico, esta vez con modo para cinco jugadores y muchas opciones.

Bomberman Fantasy Race
7.490 ptas. Carreras
Virgin
●●
A este clásico personaje le da por las carreras, pero no consigue que queramos alcanzarlo.

Bomberman World
6.990 ptas. Puzzles
Sony
C
Una leyenda viviente con ganas de bulla.

Breath of Fire 3
7.990 ptas. Rol
Infogrames
R
El tercero de una saga de RPG´s elaborados.

Broken Sword II
7.990 ptas. Aventura
Sony
C R
Las miles de horas que le han dedicado otros tantos miles de usuarios avalan esta aventura.

Buggy
6.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Divertido y jugable, pero nada especial.

Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo
7.990 ptas. Plataformas
Infogrames
●●●● C
Imprescindible para los peques. Y muy divertido para todos.

Bust a Groove
7.990 ptas. Baile/música
Sony
●●●● C R
Original, divertido y cachondo. Anda, ¡muévete!

FINAL FANTASY VIII

9.990 ptas. · RPG · Sony
●●●●● C R
Extraordinario. Magnífico. Descomunal. Y os ahorraremos los 29 sinónimos más que hemos encontrado de la palabra 'increíble' para definir esta maravilla de videojuego. Imprescindible para los amantes de los juegos de rol y resto del mundo en general.

Bust a Move 4
6.990 ptas.Puzzles
Acclaim
●●●◖ R
Sencillo, colorido y adictivo.



C

Carmageddon
7.990 pesetas. Conducción
Virgin
●●●◖ C
Zombis, atropellos y ketchup a montones, a cambio de una calidad mediocre. Sólo para poco exigentes.

Castrol Honda Superbike Racing
8.990 ptas. Carreras
Proein
●●●◖
Teniendo en cuenta que los de motos escasean en la gris, no está nada mal.

Capcom Generations
7.990 ptas. Max-Mix
Virgin
●●●●
Recopilatorio de cuatro CD con trece títulos, entre los cuales se incluye la saga *Ghosts'N Goblins.*

Centipede
8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●◖ C
Malísima versión, a un precio exorbitante.

Championship Motocross
8.990 pesetas. Carreras
Proein
●●●● R
Un juego de compra obligatoria para todos los *motards.*

China
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Gran fondo documental e ínfima jugabilidad.

Civilization II
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●●● R
Ser un Dios te enganchará.

Colony Wars: Vengeance
8.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C
Aventura espacial muy jugable y variada.

Crash Team Racing
8.490 pesetas. Carreras
Sony
●●●●◖ C R
Divertido, jugable, e imprescindible título de carreras de karts, con Crash de protagonista.

Crash 3: Warped
8.990 ptas. Plataformas
Sony
●●●● C R
Un clásico. Gráficos excelentes y diversión a tope.

Croc 2
7.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts
●●●● C
El famoso dragón y sus colegas los Gobbos por unos niveles muy variados.

D

Dark Stalkers 3
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● R
Soplamocos en 2D fluidos y desternillantes.

Demolition Racer
7.990 pesetas. Carreras
Infogrames
●●●◖C
Aceptable clónico de Destruction Derby.

Dino Crisis
8.990 pesetas. Aventura
Virgin
●●●●◖ C R
Mucho más que un *Resident Evil* con dinosaurios, no defraudará a los amantes del *survival horror.*

Disney Magical Tetris
7.490 pesetas. Puzzle
Sony
2,5 Planetas
Floja versión de Tetris, con personajes Disney incluidos.

Diver's dream
8.490 pesetas Aventura
Konami
●●●◖
En busca del tesoro perdido. Sin prisas, eso sí.

Discworld Noir
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●●●● C
Glamourosa tercera parte de la saga Discworld.

GRAN TURISMO 2



ptas. Simulador
Sony
●●●●● C R 8.390 PTAS
GT2 pone el listón casi insuperable para cualquier título que intente trasladar a PlayStation con credibilidad el espíritu y la magia del mundo del automóvil.

Driver
8.990 ptas. Conducción Virgin
●●●●● C R
Un auténtico juegazo de persecuciones brutales por ciudades de verdad.

Duke Nukem: Time to Kill
8.990 ptas. Shoot'em-up
GTI
●●●●
Un cóctel explosivo protagonizado por el macho man de la Play.

E

Egipto
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Mucha información, pero poca interactividad.

Esto es fútbol
8.490 pesetas. Deportivo
Sony
●●●● C
Grandes dosis de realismo para un simulador duro y difícil.

F

FIFA 99
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖ C R
Simulador de fútbol de gama alta. Muy buen control.

Fisherman's Bait
(Importación) Aventura
●●●
Incursión al estilo arcade en el mundo de la pesca.

FIFA 2000
7.990 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●◖ C
Simplemente, no está a la altura de otras ediciones de la saga.

Formula 1 '99
8.490 pesetas. Carreras
Sony
●●●● C
Sencillamente, el mejor en su género para PlayStation.

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
●●●●● C R
Quizá la mayor leyenda de la gris, ahora en Platinum. Una verdadera obra maestra que requiere, eso sí, mucha paciencia y dedicación.

G

Gex: Deep Cover Gecko
8.990 ptas. Plataformas
Proein
●●●● C
El lagarto de siempre en muy buena compañía.

Global Domination
6.990 ptas. Estrategia
Sony
●● C
El poder no siempre es atractivo…

Guardian's Crusade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●◖
Rol colorista y simpático muy indicado para principiantes.

G-Police 2
7.490 pesetas. Aventura de acción
Sony
●●●◖ C
Una segunda parte que no aporta nada nuevo al panorama actual. Al menos, es mejor que el primero.

GTA 2
8.990 pesetas. Acción
Proein
●●● C
Humor bestia, relaciones mafiosas y minúsculos personajillos.

MEDAL OF HONOR



7.990 pesetas. Shoot'em-up
Electronic Arts
●●●●◖ R
Una auténtica película bélica hecha videojuego. Tendremos que utilizar las mejores habilidades de subterfugio para desbaratar los planes nazis. Ambientación soberbia, modo multijugador y enemigos con una increíble inteligencia artificial.



Hard Edge
7.990 ptas. Aventura de acción
Infogrames
●●●●

Hugo
7.990 ptas. Aventura
ITE Media
● C



ISS Pro '98
9.490 ptas. Deportivo
Konami
R
Probablemente, el mejor de fútbol. Enorme jugabilidad.



Jade Cocoon
8.990 pesetas. RPG
Netac
●●●● C R
Original y místico RPG en el que deberemos capturar y amaestrar monstruos.

Jet Rider 3
Carreras
Sony
●●●◖
Correcto juego de carreras sobre motos voladoras.



Xagero: Deception II
7.990 pesetas
Aventura/Puzzles/Estrategia
Virgin
●●●● R
Originalidad y adictividad en estado puro.

Kensei: Sacred Fist
7.990 ptas. Beat'em-up
Konami
●●
No tiene mucho para alabar. Lo peor es que es lento.

KKND Krossfire
7.990 ptas. Estrategia
Infogrames
●●●◖ R
Batallitas en tiempo real con opción para dos jugadores.

Kurushi Final
7.490 pesetas. Puzzle
Sony
●●●◖ C
Ideal para los fanáticos de los puzzles.

Kingsley
7.490 pesetas. Aventura
Sony
●●●◖ C
Plataformas difíciles pese a su look infantil.

L

Legend
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Muy sangriento, pero pobretón en gráficos, jugabilidad y ambientación.

Libero Grande
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●●◖ R
Fútbol con un enfoque original: sólo llevas a un jugador del equipo.

Live Wire!
6.990 ptas. Puzzles
Infogrames
●●◖ C
Buen punto de partida con una resolución histerizante.

M

Marvel vs. Capcom
pesetas. Beat'em-up
Virgin
●●●◖
Una conversión mediocre del magnífico juego de lucha.

Megaman Legends
7.990 ptas. Rol
Virgin
●●●● R
Rol del bueno en 3D.

Megaman x4
7.990 ptas. Acción
Virgin
●●●
Efectista (aunque bidimensional) y con buen ritmo.

Michael Owen's WLS 99
7.995 ptas. Deportivo
Proein
●●●●
Fútbol muy realista y gráficos impresionantes. Difícil.

Mission: Impossible
7.990 pesetas. Aventura de acción
Infogrames
●●●◖ C
Sí creemos posible la misión que supondría superar esta correcta aventura.

PLATINUM

Abe's Oddysee
3990 ptas. Plataformas
GTI
C R

Batman y Robin
3.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
C

Colin McRae
3.990 ptas. Conducción
Proein

Command & Conquer
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

C&C: Red Alert
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
R

Constructor
3.990 ptas. Simulador construcción
Acclaim
C R

Cool Boarders 2
3.990 ptas. Deportivo
Sony

Crash Bandicoot
3.990 ptas. Plataformas
Sony

Crash Bandicoot 2
3.990 ptas. Plataformas
Sony
R

Croc
3.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts

Die Hard Trilogy
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts

Fantastic Four
3.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
C R

Forsaken
3.990 ptas. Shoot'em-up
Acclaim
C

G-Police
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
C

Gran Turismo
3.990 ptas. Conducción
Sony
C R

Grand Theft Auto
4.990 ptas. Conducción
Proein

Hércules
3.990 ptas. Aventura
Sony

Jurassic Park: El mundo perdido
3.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts

La jungla de cristal: La Trilogía
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
R

Magic the Gathering
3.990 ptas. Estrategia
Acclaim

Micromachines V3
4.490 ptas. Conducción
Infogrames
C R

Medievil
3.990 ptas. Aventura de acción
Sony
C R

Moto Racer
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts

Resident Evil
4.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
R

Resident Evil 2
3.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
C R

Road Rash
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts
C

Soul Blade
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Soviet Strike
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

Space Jam
3.990 ptas. Deportivo
Acclaim

Super Cross 98
3.990 ptas. Carreras
Acclaim

Tenchu
4.990 ptas. Aventura de acción
Proein
R

Tekken 2
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony R

Tekken 3
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Time Crisis
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony R

TOCA Touring Cars Championship
4.990 ptas. Conducción
Proein
C

Tomb Raider I
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Tomb Raider II
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Treasures of the deep
3.990 pesetas Aventura
Sony

True Pinball
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

V-Rally
4.990 ptas. Conducción
Infogrames
C

Wipeout 2097
3.990 ptas. Conducción
Sony
R

Worms
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

Monaco Grand Prix RS 2
7.995 ptas. Conducción
Ubi Soft
●●● C
Aunque técnicamente es correcto, se queda un poco atrás.

Monkey Hero
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Una buena opción para introducirse en el rol de acción.

Metal Gear Solid: SM
3.990 pesetas. Acción
Konami
●●●●◖ C R
Si tienes MGS, es casi obligado que te hagas con estas misiones especiales.

Mighty Hits Special
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●●●◖
Un simpático y correcto clónico de *Point Blank*.

Mulan Story
7.490 ptas. Educativo
Sony
●●●◖ R
Una adaptación de la película de Disney para los más pequeños usuarios de la Play.

Master of monsters
7.990 pesetas. RPG
Virgin
●◖
Un juego monstruoso, en el sentido más peyorativo de la palabra.

N

NBA Live 99
6.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖ C R
El simulador de baloncesto por antonomasia.

Need for Speed IV
8.490 ptas. Conducción
Electronic Arts
●●●● C R
Coches reales y acertada curva de aprendizaje.

NFL Xtreme
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●
Fútbol americano con licencia de la liga oficial.

No Fear Downhill Mountainbiking
8.990 pesetas. Simulación
Proein
●●●● C R
Un original título, ideal para los amantes de la bici.

NHL Face Off 99
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●●
Hockey sobre hielo adictivo y con buen ritmo.

Ninja
7.990 ptas. Acción
Proein
●●●◖
Piños, ninjas, y mediocridad.



O.D.T.
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●● C
¿Incomprendido o injugable? Extraña combinación de géneros, en todo caso.

Omega Boost
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●◖ C R
Espectacular, muy jugable y muy accesible. Todo en 3D.



Pac-Man World
7.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●●
Un brillante plataformas con Pac-Man de protagonista.

Los Pitufos
7.990 pesetas. Plataformas
Infogrames
●●● C
Modesto plataformas con los enanos azules de protagonistas.

Pocket Fighters
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Pequeña y matona versión con los personajes Capcom de siempre.

Point Blank
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●
Como las barracas de feria, pero en la Play. Muy divertido.

Point Blank 2
7.490 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C R
Lo más adictivo en juegos para pistola. Tiros para rato.

Pop'n'Pop
7.990 pesetas. Puzzles
Virgin
●●●
Juego de puzzles que retoma elementos de los grandes clásicos.

Pong
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●● C
Satisfará gratamente a los nostálgicos.

Puma Street Soccer
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●◖
La riqueza de movimientos es una de sus pocas virtudes.



Quake II
8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●●●●◖ R
Impresionante adaptación del clásico de PC.

R

Rat Attack
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●● C
¿Tanto dinero para un simpático pero sencillísimo juego de puzzles?

RC Stunt Copter
7.990 pesetas. Simulación
Virgin
●●●● R
Divertidísimo simulador de helicópteros de radiocontrol.

Renegade Racers
7.990 pesetas. Conducción
Virgin
●●●◖
Carreras ideales para pasar un rato divertido.



METAL GEAR SOLID



8.990 ptas. • Aventura de acción • Konami
●●●●● C R
La última obra maestra de la Play. Marcará un antes y un después, porque lo tiene todo y más. Innovación y calidad a tope.

Re-Volt
7.990 ptas. Conducción
Acclaim
●●
Un planteamiento original ejecutado de forma más bien pobre.

Reel Fishing
???precio. Simulador
Netac
●●◖
Un simulador de pesca. Sacad vuestras propias conclusiones.

Rising Zan
7.990 pesetas. Acción
Virgin
●●●◖ C R
Si te gusta combinar acción, humor, horterismo y caspa a raudales éste es un juego imprescindible.

R-Type Delta
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●
Matamarcianos inmortal que conseguirá 'picarte'.

Rugrats: Search for reptar
8.990 pesetas Plataformas
Proein
●●● C
Más que correcta adaptación de la serie de TV.

Rainbow Six
8.990 pesetas. Acción
Proein
●●●◖
Misiones especiales anti-terrorismo de gran realismo



San Francisco Rush
7.990 ptas. Conducción
GTI
●●●◖
Coches voladores (o casi) en un tipo arcade muy divertido.

Sled Storm
7.990 pesetas. Simulación
Electronic Arts
●●●● C R
Motos, nieve y gamberrismo a partes iguales.

Sensible Soccer
7.990 ptas. Deportivo
GTI
●●◖
Muchas posibilidades futbolísticas, con editor de competiciones y jugadores.

Syphon Filter
8.490 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●●◖ C R
Uno de los títulos que intentan hacerle sombra a *MGS*. Muy bueno, pero lástima que se quede en el intento.

Shadow Gunner
9.995 ptas. Shoot'em-up
Ubi Soft
●●● C
Uno de robots y tiros en plan arcade.

Shadowman
7.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
●●●◖ C
Una historia truculenta con personajes carismáticos. Un título muy ambicioso que no logró cuajar.

Shangai True Valor
6.990 ptas. Puzzles
Sony
●●◖
Adaptación de un juego oriental milenario.

South Park Rally
7.990 pesetas. Carreras
Acclaim
●●
Si no eres MUY fan de la serie, olvídate de él.

Speed Freaks
8.490 ptas. Carreras
Sony
●●●◖
Unos monstruos muy originales con una jugabilidad a prueba de carreras.

Spyro the Dragon
7.990 ptas. Plataformas
Sony
●●●●● C R
Fluidez, perfección gráfica y libertad de movimientos. Una joya.

Sports Car GT
7.490 pesetas Carreras
Electronic Arts
●●
La lentitud en un juego de carreras es imperdonable.

Star Wars: LAF
8.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts
●●●
Sólo la ambientación se salva en esta mediocre adaptación.

Street Fighter Alpha 3
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◖ R
El mejor de lucha en dos dimensiones para la gris.

Street Fighter Collection 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Los amantes de la saga lo disfrutarán. Los otros no tanto.

T

Tarzan
8.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●◖
Juego atractivo para el público infantil, pero pasable para el resto.

Trick'n'Snowboarders
7.990 pesetas. Simulación
Virgin
●●●
Simulador de *snowboard* con jugabilidad Capcom

Tank Racer
7.990 ptas. Carreras
Virgin
●●●◖
La oportunidad de dirigir un tanque no se presenta cada día.

The Granstream Saga
6.990 ptas. Rol
Sony
●●●◖
Rol con estética manga y buen aspecto.

The Next Tetris
8.990 ptas. Puzzle
Proein
●●●◖ C
El Tetris de siempre, remozado. Extremadamente adictivo.

TOCA 2 Touring Cars
8.990 ptas. Conducción
Proein
●●●● C R
Realismo bien envuelto y con numerosas opciones.

Tony Hawk Pro Skater
8.990 pesetas. Deportivo
Proein
●●●●◖ R
Diversión y dinamismo sobre un *skate*.

UM JAMMER LAMMY



7.490 ptas. Musical
Sony
●●●●◖ C R
Uno de los más originales y divertidos —sobre todo para más de un jugador— del catálogo de la gris.

Tomb Raider IV
8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●●●
Puede que no sea mejor que la primera aventura de Lara, pero desde luego nos ha hecho olvidar el mal trago de Tomb Raider III.

U

UEFA Champions League
7.990 ptas. Deportivo
Proein
●●●◖
Es fútbol, es una liga, y son los campeones. Está claro, ¿no?

UEFA Striker
8.990 pesetas. Deportivo
Infogrames
●●●◖
Un juego notable de fútbol al que se le echa en falta la chispa de las grandes sagas del género.



V-Rally 2
8.490 pesetas. Conducción
Infogrames
●●●●◖ R
Jugabilidad fuera de serie y un editor de circuitos soberbio.

Versalles
7.990 pesetas. Aventura gráfica
Virgin
●●◖ C
Soporífera aventura gráfica. Sólo para incondicionales de las aventuras e historiadores con mucho tiempo libre.

Virus: It is aware!
7.990 pesetas Aventura
Virgin
●◖ C
Pelearse con tal nivel de dificultad no vale la pena.

Viva Football
6.990 ptas. Deportivo
Virgin
●●●◖ C
La historia del deporte rey relatada con todo lujo de detalles.

W

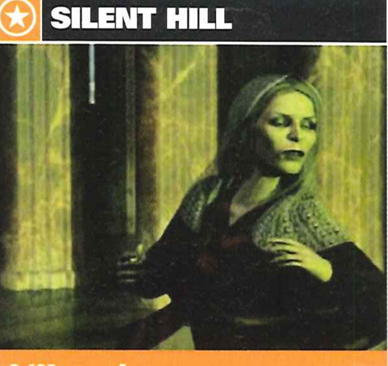
The War of the Worlds
7.990 pesetas. Acción
Virgin
●●◖
Un desarrollo mediocre para esta adaptación de la novela de H.G. Wells.

Warzone 2100
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●● C
Un juego valiente e innovador, con buena IA.

Wing Over 2
8.990 ptas. Simulador vuelo
Sony
●●◖
Simulador de aviación sencillo de manejar (algo inaudito).

Wip3out
8.490 ptas. Carreras
Sony
●●●●◖ C R
El mejor de la saga *Wipeout*. Sigue habiendo velocidad, pero también un potente motor 3D.

SILENT HILL



8.490 ptas. Aventura
Konami
●●●●◖ C R
Las palabras claves son bucho biedo". Hay que jugarlo (o más bien, sufrirlo) para poder creerlo.

READY 2 RUMBLE



8.490 ptas. Beat'em-up
Infogrames
●●●●◖ C R
Un caso extraño: a medio camino entre el simulador y el arcade puro y duro, *Ready 2 Rumble* es un juego de boxeo que además… ¡es divertido! Luchadores estrafalarios, golpes especiales, todo ello respetando, eso sí, la ortodoxia de este deporte.

WWF Attitude
7.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim
●●●●
La lucha libre alcanza un factor clave ausente hasta el lanzamiento de este título: ¡jugabilidad!

Worms Armageddon
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●●◖
Explosiva combinación de juegos de guerrillas y humor.

Worms pinball
6.990 pesetas. Simulación
Infogrames
●●◖
Un pinball con los personajes de *Worms*.

Wu-Tang: Taste the Pain
8.990 pesetas. Beat'em-up
Proein
●●●●
Rap, golpes y sangre a raudales para 4 jugadores.

X

X-Files
8.490 pesetas. Aventura
Sony
●●●◖ C
Mulder, Scully y secuencias de vídeo buenas, pero no demasiado jugables.

X-Games Pro Boarder
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●● C
Snowboard potente, aunque algo complicado.

X-Men vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Golpes jugables y en 2D.



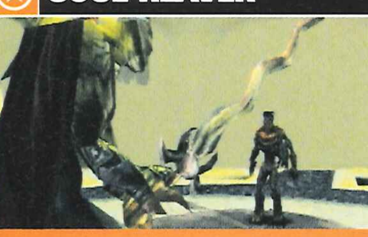
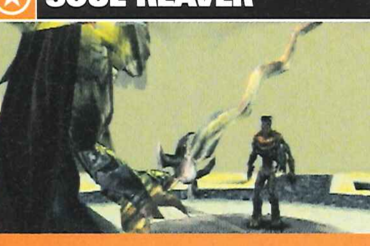
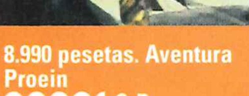
Yo-yo's Puzzle Park
7.990 ptas. Puzzles
Virgin
●●●
Simpáticos cabezones muy recomendables para dos jugadores.



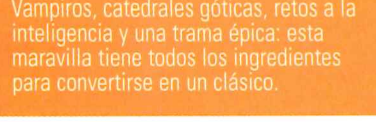
SOUL REAVER





8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●●●◖ C R
Vampiros, catedrales góticas, retos a la inteligencia y una trama épica: esta maravilla tiene todos los ingredientes para convertirse en un clásico.



SPYRO 2

8.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●●● C R
El primer *Spyro* tenía los gráficos; éste, además, evitará que salgan telarañas en tu mando.



Periféricos

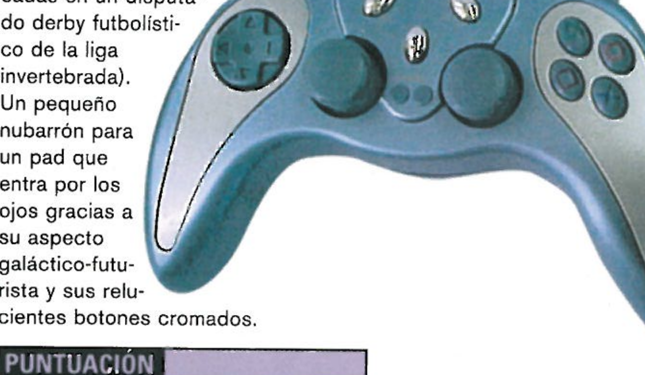
mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes cartuchos cables mandos tarje

CYBER SHOCK

FABRICANTE: BLAZE
DISTRIBUIDOR: ARDISTEL
PRECIO: 3.900 PESETAS

En el lejano y cuasi prehistórico número 5 de PlanetStation os hablamos de Cyber Shock, un prometedor mando analógico que destacaba por su curioso diseño que recordaba a un estilizado *croissant* cibernético. Por fin hemos recibido la versión definitiva de este modelo, en la que se han mejorado algunos aspectos del prototipo inicial. Sin duda, el cambio más importante es el de la cruceta digital, que ahora es bastante más convencional, pero gana algo en efectividad. Lo que se ha mantenido exactamente igual son los dos champiñones especiales, en los cuales se pueden acoplar hasta cinco extremidades diferentes a gusto del consumidor (desde un *stick* hasta la típica superficie redondeada de toda la vida). Otra característica interesante es la función *turbo* que se puede asignar independientemente a cualquier botón del pad de forma fácil y efectiva.

Todo este panorama se ve algo ensombrecido por un efecto Dual Shock que quizá es demasiado estridente (parece que en su interior aniden 11grillos y 11 chicharras enfrascadas en un disputado derby futbolístico de la liga invertebrada). Un pequeño nubarrón para un pad que entra por los ojos gracias a su aspecto galáctico-futurista y sus relucientes botones cromados.



PUNTUACIÓN

CDFENDER

FABRICANTE: OPTIDISC
DISTRIBUIDOR: ARDISTEL
PRECIO: 1.000 PESETAS

Tarde lluviosa en casa. Dos opciones ante nosotros: tragarnos la programación marujil que dan por televisión, o rescatar del olvido ese antiguo juego que tan buenos ratos nos hizo pasar. Decidimos preservar nuestra salud mental y optar por la segunda alternativa, sólo para descubrir que el CD del juego tiene más rayas que un documental de cebras en Canal +, y no carga ni a la de tres. Gracias al CDfender, este tipo de situaciones pueden evitarse (aunque no solucionarse). Este sencillo artilugio es una película de policarbonato que se pega directamente sobre la superficie del CD, y se mantiene adherido mientras éste se reproduce. Además, repara los arañazos y pequeñas abrasiones que tenga el disco mientras el sellador rellena el área dañada. Ahora bien, no esperéis grandes milagros: la única solución para esos CDs con más marcas que el mono de cuero de Crivillé es encomendarse a San Ahorros de la Hucha y comprar otra vez ese juego perdido. De todas maneras el CDfender es un ingenio excelente por su fácil instalación, su ajustado precio y sobre todo su capacidad para preservar y mantener libre de todo mal a nuestros títulos favoritos... si es colocado a tiempo. Póntelo, pónselo.



PUNTUACIÓN

MP3 SMART DJ

FABRICANTE: CCL
DISTRIBUIDOR: I-MAN
PRECIO: 9.990 PESETAS

La engorrosa costumbre de tener que acumular en polvorientos armarios o archivadores decenas de compacts con predisposición a desaparecer en cualquier momento parece tener menos futuro que el asesor de imagen de Maradona. Con el revolucionario sistema MP3 de compresión de archivos de sonido es posible almacenar apretaditos en un sólo CD decenas de temas musicales cual sardinas de lata en escabeche. En CCL han decidido unir el concepto "MP3" y el concepto "PlayStation" y han fabricado el MP3 SMART DJ, un cartucho que permite reproducir en nuestra Play toda la música en formato MP3 que deseemos. Además, como buen cartucho que se precie, el SMART DJ incluye también una ración de trucos (aunque sólo para juegos *made in Japan*) y la posibilidad de que saquemos el tramposo que llevamos dentro almacenando en él trucos de nuestra propia cosecha. Es realmente atractivo poder ampliar aún más las posibilidades de nuestra gris para escuchar música "de última generación", pero el alto precio del cacharro, el hecho de necesitar el puerto paralelo, y los requisitos previos para poder conseguir archivos MP3 (PC, Internet, grabadora de CD's) hacen este artículo sólo recomendable para entendidos de la materia con una PlayStation de las de antes.



PUNTUACIÓN




El mes que viene volverá a tu vida el TERROR con mayúsculas y no sólo porque haya campaña de elecciones generales. Resident Evil regresa a la Play reforzado con la aparición de Némesis: el zombi que deja a Terminator como a un simple meccano con rabieta.
¡Por fin! El mes que viene acabaremos con la guía de Tomb Raider: La Última Revelación, por lo que podremos decir definitivamente adiós a Lara... hasta las próximas Navidades.
EN EL PRÓXIMO NÚMERO
Gran Turismo 2 es, sin duda, el juego de coches más grande aparecido hasta ahora. Para que no te pierdas entre tantas competiciones, coches, carreras y circuitos te proporcionaremos una guia imprescindible.
Si ningún aerolito de hielo de 12 kilos cae sobre nosotros, os ofreceremos todo esto en el número 18 de PlanetStation.
Si os habéis fijado, en las películas de cine negro siempre hay un narrador que explica todo lo que sucede. Dejad que la voz de Planet os guíe el próximo mes con el libro de ruta de Discworld Noir.
¡A LA VENTA
EL 15 DE MARZO!
NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.
N17 MARZO 2000

Bienvenidos al FUTURO De TUS Juegos



SCORPION
-nº 1 en ventas
-ligera y precisa
-multisistema

Memorias
-de 1, 2, 4 y 8MB.
-sin compresión de datos
-alta calidad





VIPER
-dual shock a la máxima potencia
-una bomba en tus manos







GAMESTATION
-para tener todo a mano
y en un solo mueble



ARDISTEL S.L.
Pol. Industrial Malpica, C/F Oeste
Urb. Gregorio Quejido, nº 55-57
Zaragoza 50057
Tfno. 976 46 55 03 Fax 902 12 15 09
http://www.ardistel.com
e-mail: ardistel@ctv.es
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.


MISIÓN: POSIBLE
"LLEGARÁS AL FINAL"
XPLORER FX
EL ULTIMO SISTEMA DE CARTUCHO DE TRUCOS PARA PLAYSTATION™
CODE CONSTRUCTOR
CINE-FX
VMS Virtual Memory System
BLAZE
ABRE TODAS LAS POSIBILIDADES PARA TUS JUEGOS....
Xplorer Fx
Cartucho de trucos -
El único que incluye todas las pantallas en castellano -
Juegos versión española precargados -
Construye tus propios códigos -
Cine FX -
Sistema de memoria virtual -
No valido para consolas de la serie 9002 -
Proxima aparición adaptador a serie 9002 -
ARDISTEL S.L.
Polígono Malpica C/ F Oeste
Urb. Gregorio Quejido N. 55-56-57
50.016 - Zaragoza
Tlf 976 46 55 03 - Fax 902 12 15 09
e-mail: ardistel@ctv.es
Tfno. Consulta: 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.